2010东京电玩展，精彩内容尽汇于此！

震撼价6.99

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.284

2010年东京电玩展全记录

SHOW GIRL

基调演讲

新作发布

展台报道

TOKYO GAME SHOW 2010

TGS热点大作

如龙 终章

暗影罪罚

恶魔猎人

高达无双3

铁拳TT2

死或生 次元

特别策划

关于PS3破解的那些事儿

——从自由与垄断的博弈中看被破解后PS3的未来

蔬菜汁随性专栏

“呀呼嘿嘿 依呼呀嘿”系列

怒涛攻略

《口袋妖怪 黑/白》最速流程攻略！

2010年10月上 总284期

ISSN 1006-5032



《光环 致远星》史上最完美攻略！

第20届东京电玩展开始啦！

一年一度的亚洲游戏盛会！集合全球玩家的关注焦点！准备好迎接这一盛事了吗？这一刻，大幕已经拉开……

由日本计算机娱乐供货商协会（CESA）与日经BP主办的2010年东京电玩展，于9月16日起在日本千叶幕张国际展场正式开幕。本次展会共有143个日本国内外企业团体参展，并展出了超过700款游戏相关产品。

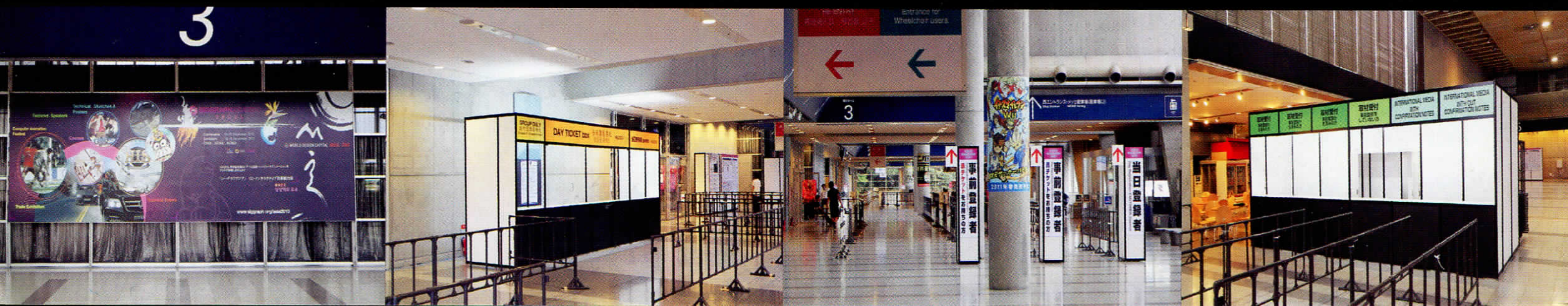
本届东京电玩展是自1996年以来的第20届，展前的目标规模为参观人数18万人、展出厂商180家、展出摊位1500个，并以“亚洲第一的情报网罗性”与“世界最大规模的活动”为目标。不过就实际规模来看，参展厂商比预计少了37个，但展出的游戏产品却高达700款，相信最终的参观人数应该不会比预期减少太多。

在展出内容部分，本次新设“影音与周边展区”展出包括3D立体电视、液晶电视、5.1声道音响系统等能增添游戏乐趣的家电设备与周边产品。另外，原本仅允许贩卖游戏关联周边的“贩卖专区”，本届将放宽允许贩卖游戏软件。原有的儿童专区将翻新为家庭专区，扩大展出规模并开放贩卖游戏关联周边。

本届东京电玩展的举办时间为9月16日至19日，前2天为相关业者媒体参观日，后2天为一般民众参观日。

今年的展示区配置与往年略有不同，贩卖区设置在最接近入口的1厅，一般展示区设置在1~6厅，饮食区与首度共同举办的格斗游戏大赛“斗剧”活动场地设置在7厅，由儿童专区蜕变而来的家庭专区与活动主舞台设置在8厅，占满整个幕张国际展场。顺带说一句，本次参加“斗剧”的石黎同学还兼任《电软》的斗剧特派记者，下期（285期）的杂志中，大家将会看到由石黎等中国选手亲自带来的比赛现场报道！敬请期待！

好了，开篇就讲这么多。今天是东京电玩展的开展第一天，我们此刻和大家的心情一样激动。尽管一开始就被新《DMC》中的颓废但丁给雷到了，但希望在以后的4天里，本届东京电玩展能够呈现给我们一场精彩的视听盛宴！





这里是开幕仪式会场，地方不大，参与者主要是各路媒体。


备受瞩目的《怪物猎人携带版3rd》，是C社本次展出的重点。


布展期间，光荣使用假影片避免展出内容事先走漏



这是TECMO KOEI的展位，而远处写着“物贩”的就是贩售区



Capcom的展位，巨大的公司logo挂得最高，很醒目

TOKYO GAME SHOW



SEGA的展位不太明显，但《如龙》的招牌足以为大家指路了



这就是举办东京电玩展论坛的国际会议场大门。



SQUARE ENIX、KONAMI还有Ubisoft左右相邻，让人目不暇给。



LEVEL-5包下了所有廊柱广告，主推旗下《双重国度》等作品。



20
东京电

前言

9月16日，死宅男们关注的TGS终于开始了，作为纸媒咱表示鸭梨很大，网络的相关报道已经远远将我们甩在后边儿，就像博尔特跑过了终点以后还朝后边儿挑衅的挤眉毛瞪眼睛一样，A9、巴士等内些游戏网站的家伙一定背后乐翻了，我呸。

其实这次展会还是很有看点的，每个人的人生感悟都是不一样的，所以他们看到的东西写出来的感觉也就不会一样，比如这次的TGS咱刚把题目写完，莫邪就愣是把“基调”讲演看成了“基情”讲演，迫不及待寻找CP（伪）……在“基情”这词直射到莫邪脑子的那一霎那，她对这个基调演讲的看法就已经完全改变……菲尔·斯宾塞牵着泉水敬的手、松山重信深情地望着木村峰士……（主编：内个谁你过来一下……）













合金装备2人组再现

如果说泉水敬的声音和比尔盖茨没有可比性，后者更加浑然天成更有磁性那纯粹是胡说八道，但是泉水先生的开篇演讲真的很没有煽动性，不禁让我想起了我那可爱的中学英语老师【打哈欠】。【按快进键】，好，现在让我们看第一位登场的选手，秋高气爽、风和日丽，6月份的E3展会他们也一度携手共同出现。自从小岛秀夫金盆洗手退居幕后以来，这两人似乎成了合金装备崛起的官方发言人，松山重信与木村峰士，他们在TGS上的表现与上次E3如初一辙，并且还示范了一下合金装备的“斩夺”，没有创意是情理之中，重要的是本作中有两位从未参与过合金装备游戏的人，一位是名字很给力的书法家武田双云，另一位就是本作的制作人松山重信（囧）。

三红再见！新Xbox360你好！

依然是斯宾塞磁性浑厚的话语，《光环致远星》打破了发售首日销量的新纪录，新版Xbox360势头正旺，连续3个月成为北美地区卖的最好的主机。新主机让日本的开发者不亦乐乎，希望日本的游戏团队能够得到更多的基情来创造出更好的作品。斯宾塞话锋一转，谈到了创新，目前正在研发中的一款纵版打飞机游戏跃然登上了屏幕，虽然大家对这位重口味临时司仪早有准备，但还是有不少宅男“震精”了，于是拉开拉链、取出家伙，对准大屏幕就是一阵猛摄（伪）。在XboxLIVE方面的配信显然也成了创新的突破口，于是《啪啦啪啦啪》的松浦雅也出现在屏幕上，似乎面向Kinect的一批新游戏也处于蓄势待发的状态。







三款游戏21亿美元销量

1个小时的基调讲演，三分之一的时间都让给了合金装备二人组，可见微软对合金装备的重视……松山与木村下场之后，菲尔·斯宾塞继续忽悠。为了给予日本游戏制作人更大的动力，他对日本游戏进行了毁灭心智地赞扬，如“XboxLIVE前6位中有5款都是日本游戏”，“没有日本的游戏作品，游戏界就不会前进”等等，他特别指名道姓地赞扬了取得21亿美元销量的丧尸围城（**デッドライジング**）、薄暮传说（**テイルズ オブ ヴェスペリア**）、星之海洋4（**スターオーシャン4**）这三款游戏，斯宾塞谈到圈钱似乎触动了他的心弦，眉开眼笑地开始得瑟，“偶们已经告别以千万起价的时代，正式跨进了以亿计算的时代”……



10 TGS 玩展微软基调讲演

海外输出计划透露





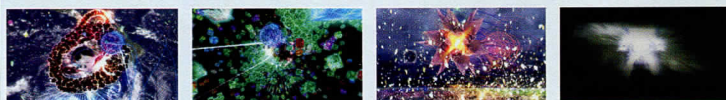


"重口男"斯宾塞继续着基情的演讲，在距离本次演讲结束还有15分钟的时候，他提到了一款对应Kinect的核心向动作游戏，不过没有过多的透露信息，只说了是一款传统游戏，既不用枪也不用剑，好像我们中国的传统游戏"谜语"一样，好了，有机会再给大家详细介绍这款"既不用枪也不用剑"吧，斯宾塞看了看表，虽然他正在兴头上，不过还是极不情愿地把舞台留给了他的搭档泉水敬。泉水敬童鞋显然对他的搭档，只留给他最后10几分钟的时间感到不满，但是作为40多岁有涵养的大叔桑，并没有不厚道的把对斯宾塞的不满写在脸上。提到销量，其实在欧美市场上火爆的，恰恰是运动类游戏，比如之后泉水说的，似乎就是360海外输出计划的一部分，NBGI的《身体回答的新脑锻炼》（体で答える新しい脳トレ）首当其冲，《新脑》的目标是北美、欧洲和亚洲市场。









会场上的NPC——其他游戏"路人丙"

为了给自己壮大声势，除了一些有看点的游戏，微软还硬是找了一些游戏进来，将这次基调演讲的游戏发布数量勉强提到了10这个"两位数"，但是众所周知，这次的TGS并没有什么让人能感到"脑门儿只往上顶"这感觉的游戏出现。噩梦来袭（ライズオブナイトメア）、伊甸园之子（チャイルド オブ エデン）、幻影沙尘（ファントムダスト）这三款2011年发售的游戏都幸运的成为了凑数游戏大家族的一员，虽然它们的影像出现在TGS幕张大屏幕上，但丝毫没有引起观众们鼓掌、欢呼、按快门儿的欲望（伪），微软的基调演讲就这样在泉水的话音中落下了帷幕。

重铁骑与稻船的悲情发言

距离基调演讲还有3分钟结束的时候，屏幕上闪烁起了CAPCOM的LOGO，一款对应Kinect的游戏，Xbox《铁骑》的续篇——《重铁骑》。看着这些毫无创意的段子，小剧场里的观众们一个个儿无聊的磕着瓜子儿（伪），满以为1个小时的门票就这么被坑爹了，哥儿几个攒了一肚子的骂街话，正要发作，说时迟那时快，只见一个身影，"嗖"的一声跃到了台上，前胸写着稻船，后背印着敬二，C社看板男一亮相就吸引了观众的注意力，嗑瓜子儿吃花生的（误）都把家伙事儿放到了一边，揉揉眼睛，抖擞精神准备感受一次感官刺激，只见那小稻拿起石头（读者：石头？！）往桌子上一拍，"咱们，下回，再说！"，好，YY完毕，相信大家看了这许多的文字看到这里眼睛也乏了，于是说一个段子给大家解解闷儿也是好的，嗯【深点头】，咱们言归正传。稻船敬二在台上说了这么一句话，"日本人是不会输的，虽然现在确实是输着。"稻船的话代表了大多数日本制作人的心情，如果说日语晦涩难懂，我们不妨这样比喻一下，一个稚嫩的初中生，走在大街上，迎面走过来一个漂亮的女孩儿，初中生努力镇定并下意识告诉自己走直线，然后尽量用眼角的盲区偷看女孩儿，女孩走过去了，初中生对自己说，"我才不觉得可惜呢，虽然我现在心里确实有点难受。"









20

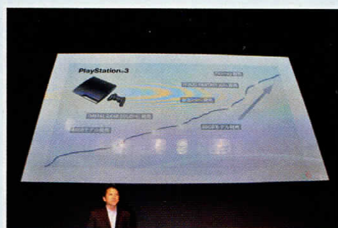
东京电

前言

东京电玩展上，除了微软之外的另一个大厂商索尼的展会也很招摇。“忽悠”似乎是大厂商们的普通技能，就像RPG游戏战斗指令中的“攻击”、“道具”一样，索尼一开场就为他们的股东和投资方做了一个简短的季度财政报告，下面将会详细介绍。不过玩家们更关心的是，这次展会到底会不会公布与3DS对抗的次世代掌机，每年的主机对决已经成为年度大戏，在游戏迷眼中简直超越了春晚在天朝的地位。那么，这次展会上到底发生了什么事儿呢？也许有玩家已经开始翻过这页，着急忙慌地怀着“反正都已经从网上知道详细情况了”的心情去看“闯关族的家”了，那么咱要说的是，那些家伙错过了很奇妙的东西，各位坚持手握本页的读者们，等你们看完索尼展会报道以后，相信你们一定会说出“洒家……这辈子……也值了”这样的台词。（大误）









数字开场白

很高兴在正文中又和大家见面了，那么在序言中小编曾经夸下海口要让各位读者看过这两页后产生“洒家……这辈子……也值了……”这样的想法，其实那只是留住读者的一个手段罢了，嘿嘿嘿【捂脸】。大厂商是有诚信的公司，不会忽悠人！——一直以来，这个想法就在大多数人的脑子里根深蒂固，其实真正情况是什么样呢？我们来看看索尼在TGS2010上的表演就知道了。展会初始，索尼的BOSS河野弘上台亮相，为观众们表演了传统单口相声——报菜名（那是不可能的），其实河野为所有购买索尼股票的朋友吃了一记定心丸，一连串眼花缭乱的数字过后，得出了一个掷地有声的结论——我们赚了，感觉良好，请祖国人民放心！不过，微妙的是，河野在发言中重点强调了两件事，一是《最终幻想13》，二是传奇掌机PSP。与其说《FF13》带动了PS3新主机的销售，不如说河野这是在为即将上市的《FF14》做预热，在任何场合多提提FF，都对14是个宣传的软广告。对掌机PSP各方面的盘点，不管怎么都给人在念墓志铭的感觉，不知道这是否是索尼正在研发新掌机的一个信号。



秋天是丰收的季节



科学技术是第一生产力这话一点也没错，新体感外设的战争已经提前拉开了帘子，微软与索尼谁将在这场没有硝烟的战争里胜出？谁胜谁败都无所谓，打得越激烈越好，这样我们玩家不仅能花最少的钱买到有竞争力的游戏，还能看到一场货真价实的掐架，最爱围观的天朝人民表示已经准备好了，请赶快开始吧！索尼表示，10月底到明年1月，对应新外设PlayStation MOVE的游戏将会陆续投放到市场，包括13个游戏公司的35款游戏。虽然听上去35款游戏的数字很唬人，不过其实大多数游戏厂商还在观望中，第一次尝螃蟹的家伙都是好汉（这话哪里来的！？）

10 TGS
玩展SCEJ发布会

新型PS3、PSP

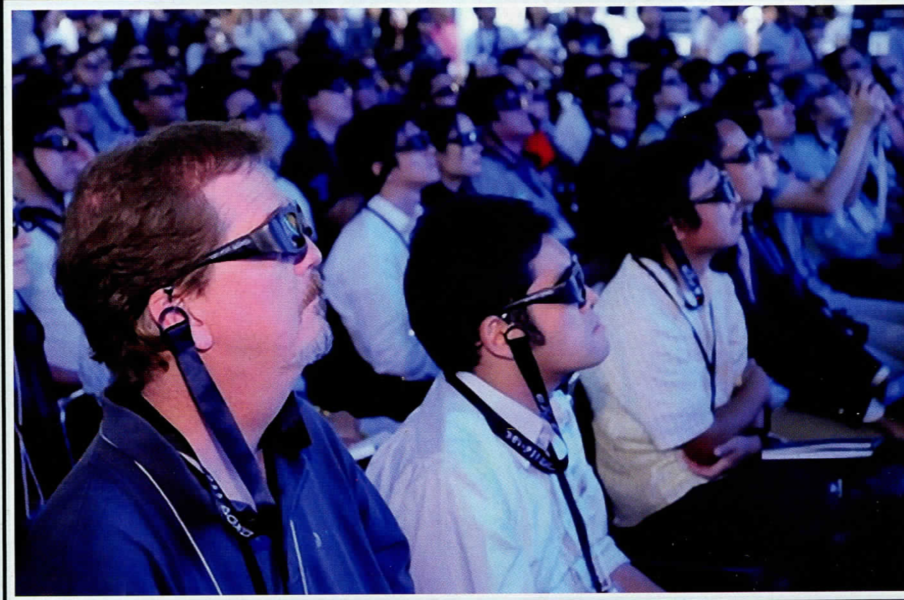
“商人重利轻别离”——这是白居易《琵琶行》里的一句，虽然以前杂志中很少出现诗文，不过古人的文字艺术毕竟有其深远的道理，这句话用在索尼身上最为恰当不过。索尼这名字充满了铜臭味，早在和世嘉的主机争夺战中就显露无疑，没有基情的索尼却每次都能掌握市场的主动权，可谓是“不叫好却叫座”。不厚道地反复炒冷饭已经成为大家背都背得出的恶行之一，这次索尼发布会上没宣布新机种，不过照例把老黄瓜刷了一遍绿漆拿出来给大家炫耀了一番。各种颜色的PSP，320G的PS3主机，这些成了河野BOSS这次展会的最终绝招。北京的天气渐渐凉了，千里之外的千叶也同样变了天儿，在同一个天空下的索尼其实也面临着困惑人的一个问题，下一步到底该使用什么招数来吸引玩家？世界在变，玩家的口味也在变，虽然之前都是今天天气哈哈哈这样的喜报，不过显然以前那样老套的流水线作业已经满足不了新生代们的口味，就像稻船先生在微软基调讲演中不得不承认的“失败”一样，失去了创新和基情，都不会长久存活。让我们祝索尼好运吧。





再见二次元，你好三次元！

近年来电影院里都打出了3D电影这道牌来招揽顾客，依靠游戏内容以外的要素来取得核心玩家以外的支持。大街上的红男绿女都披上了鲜艳夺目的外衣，人靠衣装，游戏也是这样，“对应3D技术的游戏”成为索尼今次发布会的另一个广告。不过核心玩家们会担心，这样一来，新游戏的品质会不会下降，不过下降不下降，玩过了以后才能知道，到时候你已经花了钱，嘿嘿嘿……《合金装备崛起》、《大众高尔夫5》、《绝体绝命都市4》等5款游戏都将作为3D对应游戏在今年陆续出现。高端路线只是游戏厂商的一个产品，别太在意就好，毕竟偌大的一个索香楼也就那么几个头牌，河野老板不光要挣有钱人的钱，老百姓的钱他也不会撒手不管，所以铁了心不买3D的朋友也不用过分担心，大众化的骗钱流水线还在继续运行着。





此次《恶魔猎人最新作》由曾经经手过《天剑》的Ninja Theory负责主要开发制作工作，因此本作也将呈现出同之前作品截然不同的“西方”风格。从发布的宣传影像来看，主角但丁的外貌与之前相比也大为不同，此次更是以颓废少年形象登场示人。Capcom称，这部新的《恶魔猎人》将用全新的理念和风格诠释游戏内容，并借此新作机会“重新定义”《恶魔猎人》系列。



PS3 / X360	本刊译名：恶魔猎人 最新作（暂译）		发售日未定
动作	Capcom	价格未定	日版
蓝光/DVD	1人	分辨率未定	审查预定

Capcom于9月15日晚间的东京电玩展前媒体说明会中终于正式发表了《恶魔猎人》系列最新作的相关介绍影片，而之前关于本作的一切相关信息早已让广大粉丝翘首企盼。但与预料不同，本作并没有用《恶魔猎人5》来冠名。据悉，此次，《恶魔猎人最新作》将由美国Capcom与英国 Ninja Theory 联合开发，而Alex Jones 将担任本作制作人，日本Capcom方面长久经手《恶魔猎人》系列的伊津野英昭等开发成员也会参与到本作的监制工作当中去。Ninja Theory的执行总监 Tameem Antoniades 表示：“我们很高兴与 CAPCOM 携手开发这款经典游戏的续作，我们希望制作一款甚至连但丁本人都会引以为傲的作品。”



烟瘾+颓废=恶魔猎人？

由于本作与系列之前作品反差巨大，所以相关信息一经发布就引起了玩家群体的热议，不少玩家认为本作有违《恶魔猎人》系列的精髓，特别是但丁的人设很难让系列一贯的老玩家欣然接受。



如玄月般高贵的魔剑士斯巴达一族确实同本作主角那嗜血、暴虐、颓废、灰头土脸的气质有着较大的差距，又抑或这只是但丁获得魔人之力前的样子？

“酷小子”但丁是《恶魔猎人》系列的旗帜性人物，他不仅继承了父亲斯巴达强大的恶魔之力，同时也沿袭了父亲守护人类的决意，他屡屡能在危急关头用大剑+双枪的爽快组合化险为夷，使人类免受魔族的侵扰。但是在《恶魔猎人最新作》当中，但丁已经不再为我们所熟悉，那陌生的面庞和发型以及嗜烟的恶习令老玩家们感到木然与失望。难道这就是我们苦苦企盼的恶魔猎人归来吗？那个酷小子去哪了呢？大剑“叛逆“又去哪了呢？

这次恶魔还会哭泣吗？

本作的宣传影片中始终不见大剑“叛逆“的影子，官方也曾说过本作故事发生的时间甚至要比三代还早，那么我们是否可以大胆推断本作将会讲述少年但丁将如何取得大剑”叛逆“并使体内魔人之力觉醒而最终成为恶魔猎人的故事呢？

不谙世事的颓废烟瘾少年但丁

系列创始人神谷英树曾表示，“设定但丁不抽烟是为了表达男人不抽烟也能很帅。”只是画面中的这个家伙违和感过于强烈，难道在本作中但丁的外貌还将会有较大转变？

龍が如く OF THE END

龍が如く オブ ジ エンド ™

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：如龙 终章		发售日未定	
	冒险	SEGA	价格未定	日版
	蓝光	1人	分辨率未定	审查预定

SEGA旗下的PS3独占大作——《如龙》系列最新作《如龙 终章》终于在此次TGS 2010上公布了海量相关信息，这也使得一直对该系列正统续作最新消息望眼欲穿的《如龙》忠实粉丝们终于可以松下一口气来静候游戏的发售了。SEGA此次在东京电玩展现场展出的重点就在于包括本作在内的两款《如龙》系列最新作，另一款展出作品为《黑豹 如龙新章》。本作的展台布置相当逗趣，在现场不仅有工作人员装扮的靓丽酒店小姐和黑道大哥，甚至连在游戏世界中人气颇高的丧尸都来跟着凑热闹。另外，在SEGA于本年度所举办的“第2次酒店小姐演员试镜征选”中脱颖而出的7名佳丽也将在作品中登场。虽然本作副标题名为“终章”，但估计世嘉决不会就此完结这棵摇钱树，况且本作英文名也还不是“The end of 龙如”。

神室町崩坏？！

据悉，本作将颠覆该系列作品的既有概念而另辟蹊径。《如龙 终章》将以2011年4月的东京神室町作为主要舞台，为了对抗在那里突然出现的丧尸，求生的人们筑起了围墙并将其隔离。不过数量暴增的丧尸为了寻找新的猎物最终还是突破了这道最后的屏障而涌向了本已所剩不多的幸存者们……







全新射击模式加入

本作的宣传以“大破大立”为卖点，旨在继承前作精华的基础上加入全新的“射击模式”，好让玩家有机会投身于全所未有的挑战。游戏中，就在神室町遭遇史上最大的危机之时，四位男子挺身而出，他们分别是秋山骏、真岛吾郎、乡田龙司与桐生一马，为了各自想要守护的事物，四人于是展开了求生之战……



↓《如龙》怎么可能少得了在系列作品中表现一向活跃的真岛吾郎呢？桐生的好友又将会在终章中如何影响故事的发展呢？





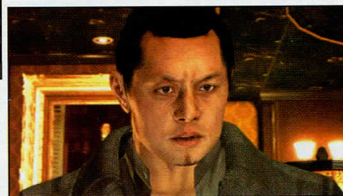
↑由平野绫担当声优的花，其在《如龙4》中出乎预料的外貌让广大玩家大跌眼镜，不知在本作这位胖妞儿又会呈现怎样的故事呢？

为了守护而战的男人们

豪华演员阵容

二阶堂哲雄 CV：的场浩司





本作新加入的人物，目前只知道他是近江联合的成员。

长滨友昭 CV：杉本哲太





本作新添加角色，身为东城会成员的他是敌还是友呢？

浅木美凉 CV：栗山千明





本作中新增的女性军方角色，她会和主角们并肩战斗吗？

堂岛大吾 CV：德重聪





东城会六代目会长，堂岛大吾的一切行动都会以东城会大局为重。

店长先生 CV：石桥莲司





章鱼烧店铺的老板，从他身上应该会得到不少重要的线索。

彼得 CV：DD





不知是敌是友的谜样人物，同样也是本作中的新加角色。

Shadows of the DAMNED



PS3 / X360	本刊译名：暗影罪罚			2011年夏季预定
	动作恐怖	EA	价格未定	美版
	蓝光/DVD	1人	分辨率未定	审查预定

EA于东京电玩展开幕前一日抢先公布了最新大作——《暗影罪罚》的相关信息，本作将以那为不人们所不知情但却真实存在的地狱为主题，是一款欧美风格的动作恐怖游戏。《暗影罪罚》的制作团队将由鬼才制作人须田刚一领衔，而在筹备工作近两年之后，人们终于可以在TGS 2010上一窥其端倪了。



↑面对来势汹汹的凶残恶魔，巨大的恐惧和无助感向人们袭来，不过好在你还有手中的武器可以依靠。

↓从主角的武器来看，本作弥漫着一种"末世朋克"的味道。





↑在无尽黑暗中的那一丝火把光明即代表希望。

黑暗地狱吞噬一切
极度恐怖惊悸降临



→本作对整体游戏场景的刻画相当出色，恐怖感确实实地由从心生，街上的点点灯光反而使得气氛更加诡异。

本作的游戏主角名为Garcia，在自己的爱人被黑暗绑架后，他毅然为了珍爱而踏入了那恐怖的地下世界……《暗影罪罚》的游戏剧情虽然看似老套，但其实本体裁的恐怖游戏仍然有较大的可发掘空间，更何况本作制作人须田刚一本就以不拘一格的制作风格而闻名于业界，所以本作还是值得玩家们期待的。

梦幻制作阵容参上
鬼才制作人亲上阵

本作在制作人方面除了须田刚一（代表作：《英雄不再》）外，还得到了另一位恐怖游戏大师三上真司（代表作：《生化危机》）的鼎力支持。三上称本作将会达到前所未有的心理扭曲度，而须田也说这是他所参与的最棒的一部游戏。那么这全明星的开发阵容最终是否会让恐怖游戏玩家们折服呢？而此游戏又究竟会有何惊人表现呢？



↑→与此等敌人面对面确有"如堕地狱"的感觉，号称"极度黑暗"的本作绝不会浪得虚名。

将黑暗投向远处的光明





一练七伤，七者皆伤。武侠小说中七伤拳的拳功每深一层，自身内脏便多受一层损害，所谓七伤，实则是先伤己，再伤敌。而本作在游戏系统上最大的宣传噱头即需要用自己挨打时攒下的“怒气”来进行反击，从预告来看，主角拳力刚猛、威力惊人，但这神妙凶恶的攻击方式，破敌力强，伤己也重。

神妙伤己扭乾坤 怒气尽得意恍惚

损心伤肺催肝肠 三焦齐逆魄飞扬

无人可挡的暴戾神怒 极限与愤怒可为终极杀手锏



←看到本作的宏壮景象后，似乎所有的同类型游戏都将无地自容了。

从目前官方已发表的本作相关信息来看，《阿修罗的神怒》战斗场面不失大魄力却又极其血腥，游戏制作方意欲烘托出一种具有史诗感的惨烈肉搏战，本作也因此具有较强的成人化倾向。作品中包含的大量动作游戏元素和各种血腥的成人内容会是如今拯救C社于水火之中的救命稻草吗？



←宏大的游戏场景使每一个亲眼看到它的玩家都不得不为之叹服，庞大的世界观也前所未有。



→大魄力的强硬战斗场面，相信以打击感为立社根本的Capcom不会让动作游戏爱好者们失望。

前所未有的动作游戏正在开发中！

CAPCOM和CyberConnect 2这两家对于广大TV Gamer已经不需要再做过多介绍的知名厂商终于实现了双方的强力合作。Capcom方面负责本作的土屋和弘之前就表达过欲与全新制作方合作的强烈愿望，而CyberConnect 2得天独厚的制作资源和开发条件使得双方厂商随即一拍即合，这也算是当今业界中游戏开发资源优化配置的成功典范了。不过，本作的具体发售时间仍然遥遥无期，只是希望Capcom此次不要再让支持他的铁杆们失望。

终极联手合作只为书写震撼史诗！

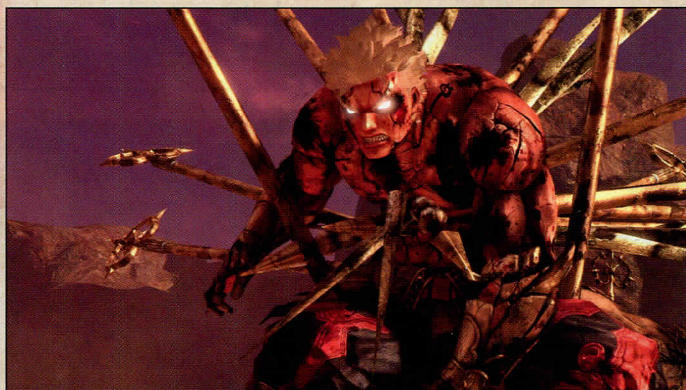


土屋和弘 CAPCOM战略执行部 制作室副室长 制作人

松山洋 CyberConnect2 董事长兼社长

下田星儿 CyberConnect2 监督

刚猛铁拳威力扫荡 令敌人屈服于你的膝下



《阿修罗的神怒》是CAPCOM和CyberConnect 2联合采用“Unreal Engine 3”而开发的原创动作游戏新作，在TGS2010中官方公布了本作将跨PS3和Xbox 360双平台发售的消息。据悉，在游戏中等待着主角“阿修罗”（Asura）的绝非坦途，而是绝望不利的深渊。若想扭转乾坤，突破这种逆境唯有依靠阿修罗的“神怒”，运用那具有压倒力量的铁拳将强敌们打到在你的膝下也着实令玩家们大呼过瘾。前所未有的动作游戏设计和打破繁复框架束缚的全新流程就只等游戏发售时玩家们来亲身检验其中的魅力了。

ASURA'S WRATH

アスラズ ラース

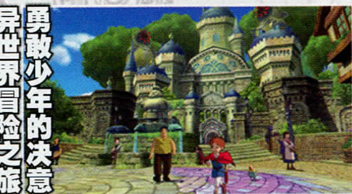
PS3 / X360	本刊译名：阿修罗的神怒		发售日未定
动作	Capcom	价格未定	日版
蓝光/DVD	游戏人数未定	分辨率未定	审查预定

二ノ国 白き聖灰の女王

《双重国度》是一款以“人与人之间的心灵交流”为主题的奇幻角色扮演游戏，故事叙述了因为失去挚爱母亲而陷入悲伤生活的13岁少年偶然间来到与现实世界有着奇妙共通点的异世界“双重国度”中而接连展开的冒险旅程。

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：双重国度 白色圣灰女王			2011年上半年预定
	角色扮演	Level-5	价格未定	日版
	蓝光	1人	分辨率未定	审查预定

勇敢少年的决意 异世界冒险之旅






瑰丽的游戏画面 手绘般的游戏场景



←由于采用了高分辨率的赛璐珞着色法，所以本作的实际画面表现就如同手绘动画般的精美。

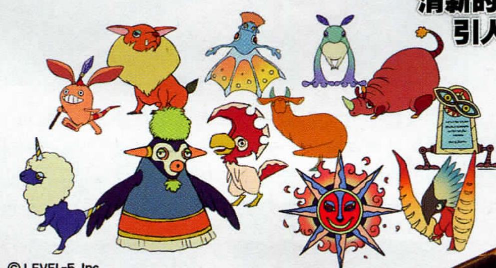
吉卜力+久石让的梦幻制作阵容



《双重国度》不仅将由宫崎骏所率领的吉卜力工作室担任动画制作，并且还由久石让担任配乐，其中主题曲《心灵碎片》更将由麻衣演唱，这样的制作班底又如何能不引人瞩目呢？

© LEVEL-5 Inc.

二ノ国 漆黒の魔導士



《双重国度》发行了PS3和NDS双版本，虽然两个版本的游戏沿袭了同一个世界观，但与PS3版《白色圣灰女王》相比，NDS版《漆黑的魔导士》将呈现完全不同的游戏内容。NDS版本的游戏还采用了融合游戏软件与实体书本的独特玩法，这在掌机游戏史上将是一项伟大的创举。

NINTENDO DS NDS	本刊译名：双重国度 漆黑的魔导士			2010年12月9日
	角色扮演	LEVEL-5	6800日元	日版
	卡带	1人	记忆卡容量未定	审查预定

清新的游戏人物设计 引人入胜的剧情发展

←在异世界中登场的诸多可爱生物将一路伴随玩家的冒险之旅。

© LEVEL-5 Inc.





↑玩家要在冒险过程中想办法收集回那些已丢失的心灵碎片。

融合虚拟与现实的独特魔法修行



↓随游戏一起附赠的魔法书倒是足够给力。

游戏发售时将附赠以游戏中“魔法大师”为依据所设计的实体书本，书中记载了游戏中的魔法咒语、除魔纹章与秘药配方等数据，让玩家可以边玩游戏边查阅指南书进而体验犹如魔法师修行般的真实乐趣。

ダンボール戦機

LEVEL-5所公开的PSP角色扮演游戏《纸箱战机》最新宣传影片为玩家呈现了本作的最终全貌，《纸箱战机》叙述了未来世界中所流行的一种名为“LBX”的小型战斗机器人玩具，由于它主要以吸收冲击的强化纸箱为战斗场景，才因此而得名。

PS Portable PSP	本刊译名：纸箱战机			发售日未定
	角色扮演	LEVEL-5	价格未定	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定



玩家之间的多重纸箱战斗

在战斗中玩家可以获得资金与零件来强化既有的LBX或是购买新的机体。

→欢迎来到纸箱战机的趣味世界。







↑玩家可以使用不同部位的零件改装机体，藉由打造出自己专属的最强LBX。

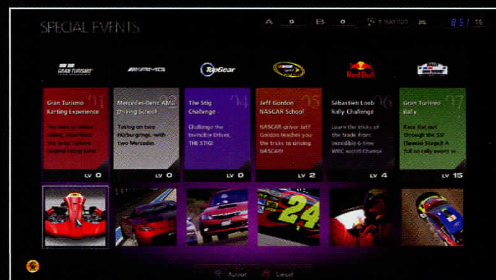
←玩家将以自己所持有的LBX来与其它玩家进行对战。

LEVEL-5的《纸箱战机》计划不只包括游戏，预定还将会同时展开电视动画、漫画、模型等多方计划。现在官网暂时宣布本作将于2010年发售，但是在宣传影片的最后一刻则埋藏了即将宣布“冲击性消息”的伏笔。

GRAN TURISMO® 5
THE REAL DRIVING SIMULATOR

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：GT赛车 5		2010年11月2日	
	模拟驾驶	SCEI	价格未定	日版
	蓝光	1-2人	分辨率未定	全年龄

经过数次延期后，SCE终于预定将于今年十一月推出PS3平台独占模拟驾驶大作——《GT赛车5》。在此次TGS 2010上，官方接连发布了公开网页版、新车种、新地图和天气因素如何影响赛况等诸多新细节。值得一提的是，本作中将会全新搭载“动态天气系统”，从气温、气压、湿度再到晴天、阴天、雨天、暴雨等因素都将完全影响赛况。下雨的话路面就会湿滑，车辆抓地力也会改变，对于玩家的操作技术要求也就更精细。



本作可以使用PSN ID从网页浏览器直接联机GT5官网。每位玩家将会拥有只属于自己的空间，可以即时看到讯息宣传板、游戏进度、电子邮件、玩家数据等，甚至还可以与各地的玩家一同分享照片和互赠礼物等等。



全新公开拟真赛道

本作一向以写实的赛道制作风格而著称，这些新加入赛道的写实感绝对非同凡响。







时代前列的新尝试

以教练身分指派旗下的AI车手参加赛事的B-spec模式也可以在网页上游玩，这绝对是一次革命性的尝试。

最新公开车体华丽启动！


大众军用吉普
（Volkswagen Kubelwagen typ82 .44）


大众T1豪华面包车
（Volkswagen typ2 T1 SambaBus '62）


五十铃超级跑车
（Isuzu 4200R '89）


雪铁龙GT
（GT by Citroen Race Car）

GUNDAM MUSOU 3
ガンダム無双3

全新《高达无双》冬季登场!!

《高达无双》系列是结合了NBGI旗下知名动漫作品“高达”系列主题与KOEI旗下经典战场动作游戏“无双”系列游戏风格而成的著名战略动作游戏，目前已经在各大平台上推出过两代作品。拥有稳健支持粉丝群体的两个品牌互相结合，绝对是对游戏销售量的一种保证。以PS3游戏开发成本高居不下的情况来看，这样结合各自擅长领域来做出吸引玩家市场的作品或许在未来还会越来越多吧。

PS3 X360	本刊译名：高达无双 3		2010年冬季预定	
	战场动作	KOEI	价格未定	日版
	蓝光/DVD	1-2人	分辨率未定	全年龄

《高达无双 3》将由一贯负责“无双”系列的ω-Force团队担任开发工作，从目前的信息来看，本作场景刻画将采用更为写实的表现手法，为使游戏实际效果更加华丽，制作方还将倾力制作融合光影与空气感的视觉特效。



↑本作将改为以赛璐珞着色法来描绘机体。

←虽说是一部动漫风格作品，但本作的场景描绘将更为偏向写实风格。

“一机当千”的爽快宇宙战斗

独角兽高达（独角兽模式）

←作为将在本作中全新登场的最新机体，独角兽高达在游戏中的登场方式还是个未知数。

重生高达

→具有两种形态的《高达OO》的最终BOSS机也将在本作中登场亮相，他是一款向钢加农致敬的BOSS级机体。

独角兽高达（毁灭模式）

←在变换为毁灭模式之后独角兽的火力将大为加强，并且连机体本身的推进速度都可以得到大幅提升。

OO RAISER

→带有双引擎的主角机也将在本作中正式参战，最终可以实现量子化奥义的外挂级机体令玩家们的期待值暴涨。

逆転検事2

NINTENDO DS NDS	本刊译名：逆转检事2		2011年春季预定	
	文字冒险	Capcom	价格未定	日版
	卡带	1人	记忆卡容量未定	12岁以上

《逆转检事》是《逆转裁判》系列的衍生作品，游戏以前作中与律师成步堂龙一针锋相对的检察官御剑怜侍为主角，该系列一反以往的律师观点和与法庭辩论为主的玩法，而是改由以检察官视点参与现场调查为主，直至查明案件真相并将犯人绳之以法。

《逆转检事2》是2009年5月于NDS平台推出的推理冒险游戏《逆转检事》的正统续篇作品。在TGS2010上Capcom将提供本作的试玩，本作预定将在2011年春季推出。

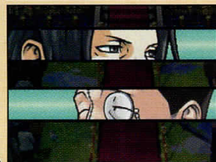
让世间一切罪恶无处藏身



→在很多时候事实也许并没有想象中的那么简单。



←看似毫无头绪的案发现场实际上隐藏着种种线索。



在本作中，玩家将继续扮演检察官御剑怜侍，和前作中重逢的二代目义贼八尺鸟继承者一条美云共同展开对各式各样事件的缜密调查。从目前公布的图片来看《逆转裁判2》中的杀手虎狼死家左左右卫门也将登场。

查明真相！找出幕后的真凶！

登场人物



↑自称大盗贼的元气少女。



↑系列的老朋友糊涂刑事。

身为检察官决不能仅仅追求有罪判决 一切事件幕后的真相才是断案的关键！

解决事件的关键就隐藏在看似平凡案发现场，在调查过程中需要有足够敏锐的观察力与缜密的思维才能触碰到事件的真相。











绝不放过蛛丝马迹

御剑怜侍

被誉为检察署首屈一指的天才检察官，本作的主人公，这次又将面对怎样的案件呢？



TOKYO JUNGLE™

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：东京丛林		2010年冬季预定	
	动作生存	SCEJ	价格未定	日版
	蓝光	人数未定	分辨率未定	审查预定

SCEJ于TGS2010展出中发表了旗下动物生存动作游戏《东京丛林》的最新宣传影片。本作将由优秀制作小组"PlayStation C.A.M.P!"开发制作，游戏背景设定在未来某年已经崩坏的东京，玩家在游戏中可以透过各种动物的视点来解开人类为何从地球上消失的谜团。游戏中登场的动物五花八门，共有包括肉食、草食、鸟类等超过 50 种以上的动物供玩家挑选，不同的动物也可利用自身特点来提高生存的机率。











逃出生天 为了生存而战 你必须掌握生存的智慧

←残破的城市，萧条的场景，人类由于某种原因已经灭绝。

→小动物可轻易地利用轻小的体型逃跑，玩家们一定要合理利用动物们的特性。



城市崩坏 竭力求得生存 揭开人类消失的真相

THE iDOLM@STER 2 アイドルマスター

御宅居家旅行必备

XBOX 360 **X360**

本刊译名：偶像大师 2			2011年春季预定
模拟养成	NBGI	价格未定	日版
DVD	1人	分辨率未定	审查预定



偶像大师驾到

NAMCO BANDAI Games于2010东京电玩展中公布了Xbox360著名偶像养成游戏《偶像大师2》的最新信息，同时在公众开放日当天本作也向玩家们提供了试玩。新作将时间背景设定在了前作故事的1年后，在登场角色方面不仅囊括了前作中的全部角色，并且还收录了《偶像大师SP》中的数名角色，登场人数将为历代之最。





↑游戏中的时间流逝相当写实，所以一定要及时完成当天的工作喔



←TGS中官方提供的试玩版玩家只能以“春香、真美、响”三人团体为主轴来进行游戏

可爱偶像少女等待你来养成



←本作将会在游戏系统方面有所进化，新加入元素也很丰富



值得一提的是，在本作中将会全新加入男性偶像团体“朱比特”，看来本作的消费目标指向已经不再满足于只局限在宅男群体中了（笑）。

男性偶像首次登场

戦場のヴァルキュリア3 UNRECORDED ◆ CHRONICLES

PS Portable **PSP**

本刊译名：战场女武神 3			2011年1月27日
策略模拟	SEGA	6279日元	日版
UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

《战场女武神》是SEGA旗下知名的日式SRPG游戏系列，由人气恋爱战争游戏《樱花大战》系列的制作成员开发制作。《战场女武神3》是该系列在PSP平台上推出的第二作，这次的新作在加入新要素的同时，也不断地努力让游戏变得更加成熟。本作将时间背景设定在与一代中故事的同一时期，讲述的是发生在那场大战中其他战线的另外的故事。当然，与前作相同，本作在叙述全新故事的同时，依然会与一代中的事件和角色产生联系与互动。

死亡，抑或解放



→心中貌似仍充满迷茫的女孩接下来还会遇到更加严苛的情况。





↑备受歧视的达鲁库斯人，看来历代作品的世界观都是相辅相成的。



《战场女武神》系列很好地将动作和战略性融合在了一起，并拥有着独特的BLITZ战斗系统，个性鲜明的登场角色之间所产生交织与羁绊也着实令人难忘。

重写历史的无名战士物语



↓游戏中搭载的独特战斗系统完全不同于传统的战斗方式。



绝望的终焉…



《战场女武神3》中的无名战士们将会执行比起以往作品中更加残酷与苛刻的任务。

TEKKEN TAG2 TOURNAMENT



双人组队乱斗型铁拳爆裂！

ARCADE GAME ARC	本刊译名：铁拳TT 2		2011年夏季预定
对战格斗	NBGI	价格未定	日版
街机基板	游戏人数未定	分辨率未定	审查预定

Bandai Namco Games于TGS格斗游戏活动“斗剧10”中宣布了《铁拳》系列将于大型机台推出最新作《铁拳TT 2》的消息。严格意义上说这应该是一部《铁拳》的外传类型作品。没有任何的背景设定，而是历代作品角色齐登场的大乱斗，可以说是Namco对前几部《铁拳》的回顾总结和概括。本作中无论是被微风吹动的衣角，还是精美的战斗场景都比系列前作有巨大的进步。

游戏将打破以往的1对1的战斗方式而转变为2人组队战斗模式，在战斗中玩家不仅要对2人的招式特点逐一掌握，并要根据角色搭配搭配来研究新战术。



↑风间飞鸟和莉莉的恶搞造型倒是增添了不少喜感

随时切换角色的格斗





→宿命的对决——这一家子人的情况还真是混乱，不是儿子打老爹就是老爹凑儿子，以和为贵、以德服人的道理难道他们不懂吗？

挥舞怒气铁拳　四人华丽大乱斗！



←风间仁和三岛一八之间针锋相对，真是混乱的家庭啊

SUPER STREET FIGHTER IV



ARCADE GAME ARC	本刊译名：超级街霸4 ARCADE EDITION		2010年秋季预定
对战格斗	Capcom	价格未定	日版
街机基板	1-2人	分辨率未定	12岁以上

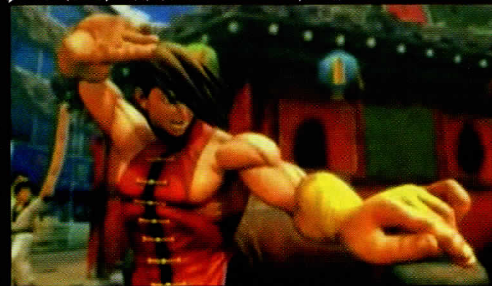
今年在和东京电玩展合并举办的日本最大格斗游戏大会“斗剧 10 FINAL”的舞台上Capcom公布了大型街机版的《超级街霸 4》新情报。曾经在《街头霸王 3》中参战的阴、阳两兄弟此次将正式在街机版的《超级街霸 4》登场。另外，官方还同时宣布了将在此次的街机版中台添加全角色新服装的消息。这下，奋战在街机厅中的广大玩家们可真是有属于自己的精彩可以期待了。

炫目灵动——阴



对《街霸》系列的忠实粉丝来说，阴阳兄弟一直享有较高的人气，在前作中甚至被人们誉为“BUG”般的存在，相信他们的全新登场将令更多玩家趋之若鹜。

迅猛刚强——阳



↓阳的格斗风格一向与迅猛著称，出招迅速的螳螂拳令敌人很难招架。



→相对于兄弟阳来说，阴的格斗风格更显灵动，可以说阴是一名智慧型格斗家。



任天堂创意掌机新作大集中 3D时代近在咫尺

N3DS劲爆新作介绍

自任天堂在今年早些时候的E3大展上公布了最新创意掌机N3DS的相关消息后，业界中关于N3DS的种种讨论和猜想就从没有停止过。在刚刚过去的TGS2010上虽尚未公布发售信息，不过诸如《合金装备》、《生化危机》、《街头霸王》、《山脊赛车》等名系列都已确定将在N3DS上登场，这也意味着N3DS的平台开发已经进入实质性阶段，就让我们共同静候掌机3D时代的降临吧。

我的花园

NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：我的花园		发售日未定
模拟养成	EA	价格未定	美版
卡带	游戏人数未定	记忆卡容量未定	审查预定

EA于TGS 2010上正式发表了一款N3DS游戏——《我的花园》，官方表示本作预定将与美版N3DS同步发售推出，这也是目前为止第三方厂商首次发表的N3DS游戏。游戏中将有六种截然不同的生长环境供玩家选择，同时也提供了上百种花卉种类以及装饰品供玩家挑选。另外，玩家在游戏中藉由各种不同的布置方式还会吸引许多有爱的小动物前来拜访花园喔。



←玩家可以随意搭配花园中色彩缤纷的可爱植物，快来培育只属于你的3D花园吧。

我的花园我做主





↑→玩家还会获得拥有各种不同能力的可爱狸猫，它们会帮助你使花园更加生机盎然。

独特美丽的3D花园

↓藉由N3DS的3D表现能力，玩家将获得身临其境的独特感受。





活泼可爱的动物们 色彩缤纷的植物

死或生 次元

NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：死或生 次元		发售日未定
对战格斗	Team NINJA	价格未定	日版
卡带	1-2人	记忆卡容量未定	审查预定

由KOEI TECMO Games制作的人气3D格斗游戏《死或生》系列的最新作终于有相关信息向外界公布啦！据悉，此次的新作《死或生 次元》将会在新一代人气掌机平台——N3DS上推出。极具魅力的登场角色，丰富的战斗系统再加上N3DS全新的画面表现力，以上诸多因素势必会将本系列推向一个全新的起点。不过失去了鬼才板垣伴信的助阵，本系列还能否保持以往的高人气呢？就让我们拭目以待吧。

精细的战斗场景

本作不只是人物，就连战斗场景刻画也相当用心。无论是樱花烂漫的京都还是诡异恐怖的魔界深山，战斗场景代入感都极强，并且触发场地效果还会影响到最终的战局。



↑在全新N3DS的画面表现形式引领下，人气主角霞无论是在人物建模刻画上还是在战斗招数表现上都很令人期待。



←在战斗过程中玩家一定要多多利用各种场地效果，如果运用得当的话将会完全改变战局的走势。

女战士们即将踏上3D化的征程

命运的女忍者 霞

CV：桑岛法子

霞出身于雾幻天神流天神门，本该是这古老忍者门派的继承人。不过，这个个性温柔的17岁女忍者为追查哥哥遭袭的真相最后却成为了村子的逃忍。



杀意的女忍者 绫音

CV：山崎和佳奈



绫音身属雾幻天神流霸神门，这名16岁的女忍者十分仰慕疾风。虽然她拥有天才般的才能，不过却被强迫只能身处黑暗。

神速忍者 疾风

CV：绿川光

疾风是雾幻天神流17代目头领紫电之子，同时也是霞的兄长。他不仅拥有足以担当雾幻天神流正统继承人的实力，而且还具有极高的武德修养。



渴望力量的狂兽 雷道

CV：稻田彻



雷道是紫电之弟，原为雾幻天神流的继承人候补，但却因为过度沉溺于力量而走火入魔最终被逐出门派。

TOKYO GAME SHOW

Microsoft展台

真正好的创意不怕晚！微软大力推广体感游戏新概念！



日本微软在本次展会中同样选在与去年相同的3厅设置了大型展台，摊位布置风格也承袭一贯的白色主题色开放空间，除了传统的Xbox360和Xbox LIVE Arcade游戏阵容之外，还盛大展出即将于11月推出的视频体感周边“Kinect”。

现场展出的游戏都是日文版，而微软自家的《Kinect大冒险》与《Kinect运动大会》则是连语音都日文化，即使是不常接触游戏的族群，也能轻松随着简单的图文语音指示以直观的肢体动作来操控与游玩，主打家庭族群的策略可说是非常明显。不过由现场试玩区所预留的活动空间来看，对居家空间偏小的日本家庭来说仍有许多障碍必须克服。







围绕着舞台的是一系列Kinect游戏的试玩区，现场展出以《Kinect大冒险》与《Kinect运动大会》为主力的7款Kinect游戏试玩。由于这是Kinect首次在日本公开试玩展出，因此吸引许多参观者排队，等候时间超过100分钟，以相关从业者日来说算是相当热门了。

微软展位在靠3厅出入口的转角，设置了以圆形高架舞台为中心的Kinect试玩区，台上由穿着紫色圆点运动衫的Kinect Girls示范即将推出的《Kinect大冒险》与《Kinect运动大会》等体感冒险与运动游戏，以活力十足的运动风格吸引新玩家族群的加入。

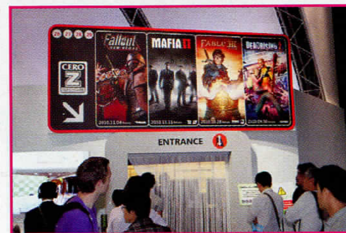




负责Kinect项目的微软游戏工作室创意总监Kudo Tsunoda也常驻在此，接待各国媒体。为了开发Kinect而长期持续游玩Kinect体感游戏的他，不但在2009年E3展之前就已经减掉数十磅的体重，这次看来又比去年更苗条，堪称是Kinect减重效果的最佳代言人。







除了Kinect之外，本次日本微软同样展出了阵容丰富的Xbox360和Xbox LIVE Arcade游戏，现场一共有33款游戏可以试玩，包括相隔1年终于跨平台登场的《最终幻想XIII国际版》，以及《完全征服》、《美梦俱乐部ZERO》、《偶像大师2》、《高达无双3》、《火影忍者疾风传 终极风暴2》等日本游戏大厂的主力大作。

除了轻度玩家取向游戏之外，微软也在首日的主题演讲中发表多款与日本游戏厂商合作开发的Kinect独占核心玩家向游戏，包括七音社的《Haunt》，SEGA的《梦魇苏醒（Rise of Nightmares）》、Grounding的《Project Draco》、Grasshopper Manufacture的《Code name D》、CAPCOM的《铁骑大战 重装上阵（Steel Battalion:Heavy Armor）》等，不过目前还不清楚这些游戏是如何应用Kinect来操控，官方也没有发布进一步的消息。



TOKYO GAME SHOW

SCEJ展台

没有新主机依然是焦点！海量游戏支持,3D潮流的推动者！



日本索尼计算机娱乐（SCEJ）本次在幕张国际展场4厅展出，摊位规模虽然比前2年小一点儿，不过仍与相邻的LEVEL-5及CAPCOM展位并列为全场最大规模，展出的内容则是以PS3即将推出的PlayStation Move体感控制器为主，同时搭配为数众多的PS3 3D立体显示支持游戏。

这次SCEJ的展出重心放在预定10月在日本推出的PS Move体感控制器上，靠展厅内侧的一面设置以白色幕布隔间的PS Move试玩区，靠展厅外侧的一面则是架设双层高架的试玩间，展示包括本家与协力厂商推出的一系列PS Move专属或支持游戏。





同时支持PS Move体感控制器与3D立体显示的《杀戮地带3》、《VR网球4》等游戏，一如预期般的成为展场中最受注目的游戏，不论是试玩或旁观的玩家都相当踊跃。

另外，PS3的3D立体显示游戏也是本次的重点之一。现场除了展出《杀戮地带3》、《摩托风暴3》、《GT赛车5》等支持3D立体显示的新作游戏之外，同时也展出了《大众高尔夫5》、《山脊赛车7》、《生化危机5 AE版》等追加了3D显示的老游戏。



PS3的3D立体显示不只针对游戏，现场也展出支持3D相片播放的免费下载应用软件《Play Memories》，搭配支持3D的数码相机与液晶电视，就可以自行拍摄观赏3D相片。SCEJ也在首日现场举办的发表会上宣布，将于9月21日放出3.50版系统软件更新，新增支持3D BD影片播放功能。提供包含游戏、相片、影片在内的3D多媒体娱乐功能。





而让玩家苦等多年的《GT赛车5》，则是终于决定要在11月3日推出，现场也一如往年般设置了驾驶座框体和力回馈方向盘的试玩机台，部分机台有提供3D立体显示，不过实际游玩时可以明显察觉开启3D模式后的流畅度下降，可说是有得有失。制作人山内一典也在首日举办说明会，详细介绍全面翻新的系列原有赛道、横跨古今的新收录车辆，以及在线社群、网页连动、气候变化等新要素。

除了PS Move与3D立体显示外，现场也设置了一系列大屏幕试玩机台，展示即将推出的一系列PS3游戏，包括《双重国度》、《小小大星球2》、《高达无双3》、《完全征服》、《恶魔城 暗影主宰》等游戏，都可以在SCEJ展位上玩到。

自《怪物猎人携带版》带动风潮后，持续几年在日本都畅销热卖的PSP，在本次展中可说是相当风光，不但有最强大帮手《怪物猎人携带版》新作的《怪物猎人携带版3rd》参展，今年底到明年初也有众多大作游戏即将推出，像是《第3次生日》、《黑豹 如龙新章》、《纸箱战机》、《Dissidia012 FinalFantasy》、《战场女武神3》等。



虽说后继机种的PSP2乃至于手机版的PSP Phone的传传不断，不过本次SCEJ以实际行动展现了PSP的生命力，接连发表双色调配色新机与《怪物猎人携带版3rd》限定机，后者除了特别配色与印刷之外，还加入大容量电池以及改良机身与模拟摇杆垫设计。



虽然今年SCEJ展位的看点颇多，即便缺少了新主机，但仍然有海量的试玩新作为其撑场面，更有数量众多的Showgirl助阵，气势果然不凡！



TOKYO GAME SHOW

SEGA 展台

丧尸与美女共舞！SEGA另类展示手法赚足玩家眼球！



SEGA本次在幕张国际展场2厅与3厅之间设摊展出，被微软、SQUARE ENIX、KONAMI与游戏橘子等几家厂商的摊位围绕，展出重点则是放在了2款《如龙》系列作品上，包括即将推出的PSP版《黑豹 如龙新章》与颠覆系列传统概念的《如龙 终章》。

每次展出必定都有豪华酒店小姐阵容的《如龙》系列，这次也不例外地请出在日前选拔活动中入围酒店小姐演员的新成员，不过刚正式揭开神秘面纱的PS3《如龙 终章》除了美女之外，还增加了颠覆传统的丧尸，因此SEGA的展出现场也请来了丧尸阵容。只见美丽的酒店小姐伴着江湖味十足的黑道大哥丧尸同台，对比反差非常明显，效果也相当逗趣。



而即将于本月推出的PSP《黑豹 如龙新章》，则是依照游戏主题设置了格斗竞技场风格的铁网围栏试玩区，场外则是有热裤小可爱火辣装扮的ShowGirls招揽观众。

另一款同样是在本次东京电玩展中正式揭晓的是PSP版《战场女武神3》，虽然从预告网站的暗示很容易就能猜出是《战场女武神》系列作品，不过包括制作平台、游戏内容与推出时间则是到最后一刻才揭晓。现场也设置了战场风格的试玩区供参观者试玩。



一经发表后便备受各界关注的《完全征服》，这次也独立设置了科幻风格的大型试玩区，并将日前曾在E3展中现身、造价不菲的主角山姆ARS战斗服等比例模型给搬到了日本。



同样也是日前刚发表的PSP《梦幻之星携带版2》的强化版《梦幻之星携带版2无限》，则是在主舞台旁边设置了观众席风格的试玩区，以4人1组的方式联机挑战任务。

在摊位另一侧的集中展示区部分，则是展示了9月底即将推出的PSP《K-ON！轻音部放学后演奏会！！》，预定今年冬季推出的《光明之心》、《电脑战机Force》与《索尼克 缤纷色彩》，以及包括《一级方程式赛车2010》、《四海兄弟2》等合作厂商游戏。





TOKYO **GAME** SHOW

SQUARE ENIX展台

遍地开花取代一枝独秀！史艾代理作品成为主打招牌！



SQUARE ENIX本次东京电玩展的展出摊位设于2厅，与日本微软、SEGA、KONAMI以及贩卖区的自家贩卖摊位相邻，展出内容则是平均分散在今年底到明年初预定推出的一系列PS3、Xbox360、PSP、NDS游戏的试玩。

在去年的展出中，SQUARE ENIX将火力集中在即将于12月推出的《最终幻想XIII》上，设置多达50台试玩机台让参观者体验，今年的展出并没有如此大规模的主力大作，因此摊位空间平均分配给11个游戏试玩区与2个剧院，没有特别突出的作品。

现场共设置11款游戏的试玩区，包括《GUN LOCO》、《疯狂杰克》、《沙迦3时空霸者影或光》、《前线任务 进化》、《古墓丽影 光之守护者》、《异尘余生 新维加斯》、《王国之心 编码重制版》、《Dissidia 012 Final Fantasy》、《第3次生日》、《阿尔卡纳之王》、《皇家骑士团2 命运之轮》，另外还设置了手机内容体验区，提供在线漫画与手机版复古风原创新作《最终幻想传奇 光与暗的战士》试玩。

本次SQUARE ENIX摊位上设有2处剧院空间，包括："开放大型剧院"和"使命召唤&黑客入侵剧院"。开放大型剧院是按照以往展出惯例而设置的剧院型影像播放区，里面播映一系列参展游戏的最新宣传影片。使命召唤&黑客入侵剧院则是独立设置的剧院空间，专门提供代理Activision的PS3、Xbox360、PC《使命召唤 暗黑行动》与自家旗下Eidos的PS3、Xbox360《黑客入侵3》进行影片播映与舞台活动。

以往经常会设置的封闭大型剧院，这次则是缩小规模设置在《王国之心 编码重制版》、《第3次生日》、《Dissidia 012 Final Fantasy》试玩区的前导空间中，影片中出现了许久没有新消息放出的《Fabula Nova Crystalls Final Fantasy XIII》系列另外2款作品，PSP版《Final Fantasy Agito XIII》与PS3《Final Fantasy Versus XIII》的最新实机游玩影片。



《Final Fantasy Agito XIII》的影片中展示了游戏的实际战斗画面，可以看到玩家所操作的角色在广大战场上奔驰抗敌，以及多人连手施展大型魔法阵的大魄力战斗场面。



《Final Fantasy Versus XIII》的影片中则是展示主角在公路、荒野、废弃加油站等广大地图上漫步探索的景象，以及在现代大都会中持剑对抗巨大贝西摩斯的战斗场面。

影片中最后也透露SQUARE ENIX将于2011年1月11日举办《Fabula Nova Crystalls Final Fantasy XIII》的发表会，预计届时官方将会放出更进一步的信息甚至会发布关联新作。



TOKYO GAME SHOW

NBGI展台

改编和原创新作交相辉映！《铁拳TT 2》发布成为压轴好戏！



NAMCO BANDAI Games这次的展出摊位设在5厅，与本次最大规模的LEVEL-5、SCEJ、CAPCOM摊位相邻，展出重点是旗下丰富的动画改编游戏，包括《高达无双》、《七龙珠》、《火影忍者》、《超级机器人大战》系列，以及老牌的《传说》与新进的《噬神者》。





今年迈入15周年的《传说》系列，本次特别设置了庆祝15周年的试玩展示殿堂，展出跨作品大集合的PSP《世界传说 光明神话3》以及高分辨率强化移植的《圣恩传说F》，首度开放试玩的2款作品在现场非常受欢迎，以至于人数太多，需要管制入场。

展前才闪电发布的《高达无双3》，这次设置了大型的主题展示区，同步展出PS3版与Xbox360版的试玩。本作采用近似动画质感的赛璐珞着色法绘制画面，同时强化特效表现，比起前两作来说更为鲜明生动，并加入了《高达00》与《高达UC》等最新作品。

NDS最新作《超级机器人大战L》，这次在《高达无双3》同一展示区的外侧展出，这是游戏自8月底发表后的首次公开曝光，吸引了许多爱好超级机器人的玩家排队试玩。由于试玩机台不多，一般参观日甚至得排上2个小时才能轮到，主舞台大屏幕的宣传影片播映也吸引了大批人潮驻足观赏。





在玩家熟悉的《七龙珠》与《火影忍者》改编游戏部分，这次则是展出了3款供参观者试玩，包括PS3/Xbox360版《火影忍者疾风传 终极风暴2》、《七龙珠猛烈爆发2》与PSP版《七龙珠搭档对决》。或许是因为相关改编游戏推出得相当频繁，因此试玩的反应并不算热烈，人气有显著下滑。

Cyber Connect 2成立15周年的纪念作NDS《苍空骑士～飞向CODA～》则是安排在《七龙珠》与《火影忍者》改编游戏试玩区外侧进行试玩展示，虽然业者日有些冷清，不过一般日吸引了相当多的参观者排队试玩。这款堪称是Cyber Connect 2创始作《猫犬协奏曲》精神继承者的原创新作，在世界观、角色、系统等设定上都有相当不错的表现。

赶搭《魔物猎人携带版》所带动的PSP联机风潮推出的PSP《噬神战士》，在取得相当不错的销售成绩之后，本次设置了大型主题展示区，让参观者试玩即将于10月推出的加强版《噬神战士神机解放》。虽说在业者日试玩状况相当冷清，不过在一般日吸引了大批想在游戏推出前抢先体验内容的一般参观者，前两日与后两日的反应相当两极化。





除了新作之外，NBGI也配合PS3的3D立体显示风潮，将2006年11月随PS3同步推出的《山脊赛车7》强化改版为支持3D立体显示的《山脊赛车7 3D授权版》，并于现场提供试玩。同步于现场播映的3D内容还包括推出30周年纪念的《小精灵》3D动画。

由Game Republic开发，预定今年内由NBGI发行的PS3/Xbox360《魔人帝国陨落》，这次则是以玩偶参展的形式展出，由坐在接待柜台的魔人布偶独挑大梁。

另外，NBGI这次也在东京电玩展主舞台活动中宣布《偶像大师2》将加入男子偶像团体，以及在斗剧中宣布将推出2对2格斗的《铁拳TT2》，都引起不少话题。

KOEI TECMO 将推出十周年纪念作品《真·三国无双 6》

KOEI TECMO 为庆祝《真·三国无双》系列十周年，东京电玩展现场不仅推出会场限定企划，包括《真·三国无双 5》3D 特别试玩机台、同时更公开纪念作新作《真·三国无双 6》，预定10月26日正式发表更多关于作品的新信息。

在本次东京电玩展的KOEI TECMO摊位中，不仅有庆祝《真·三国无双》十周年COSPLAY票选活动，同时也公开十周年纪念商品，并且以年表方式，介绍历年来推出的此系列作品，在年表最后，官方也正式公开将推出《真·三国无双 6》新作，目前确认为PS3平台独占，发售日未定。



TOKYO GAME SHOW

KONAMI 展台

KONAMI老牌新秀合力主打！



KONAMI本次东京电玩展选在2厅设置展位，主舞台正对一般入口，拥有广大的活动空间。KONAMI摊位以商标的红色为主题色，并采用类似乐高的红色塑料方块搭建出摊位主体与隔间，相当具有特色，showgirl则是白色连身裤裙搭高跟靴，朝气中不失典雅。本次KONAMI展出重点为老牌经典的《胜利十一人2011》与《恶魔城 暗影主宰》，以及势头强劲的《热舞进化》与《LOVE PLUS》等众多新作游戏。

《胜利十一人》系列于1995年7月在PS首次登场，至今已走过15年的历史。这次展出了即将于9月底推出的年度最新作，同样由高冢新吾领军制作，大幅强化操控的自由度以及球员动作的真实性，并预定于10月14日推出中文版。由小岛秀夫领军开发的《恶魔城 暗影主宰》，是拥有24年历史的老牌经典《恶魔城》系列首度挑战高分辨率3D平台的作品，本次也首度展出日文版的试玩。小岛制作另一款备受瞩目的《合金装备 崛起》，这次在展位上仍旧只展出宣传影片。



由《劲舞革命》制作团队担纲制作的《热舞进化》，是针对Xbox360体感周边Kinect所制作、让风靡一时的跳舞游戏进化到全身体感的新一代跳舞游戏，最大的特色就是摆脱制式的踏板或感应器，利用Kinect直接感应玩家全身的动作。

掀起日本虚拟恋爱风潮的《LOVE PLUS》，这次在现场设置了许多AR标记让iPhone版《LOVE PLUSi》拍摄结合KONAMI宣传女郎服装的虚拟女友照片，并于摊位现场开设Dixies幕张店，让参观玩家可以带着NDS下载制作团队与声优的名片。此外还设置了日前发表的大型电玩版《LOVE PLUS Arcade》与代币游戏机《LOVE PLUS MEDAL Happy Daily Life》，两者都吸引了不少《LOVE PLUS》爱好者试玩，而后者还在机台上方添加了裸视3D立体显示副屏幕，让虚拟女友以3D立体的姿态浮现出来，感觉相当新奇，也替未来可能出现在N3DS上的新作添增了不少想象空间。

TOKYO GAME SHOW

CAPCOM 展台

CAPCOM依旧是猎人的天堂！



CAPCOM的展位设置选在4厅，与SCEJ及NAMCO BANDAI Games相邻，展出的重点是即将于12月推出的PSP狩猎动作游戏《怪物猎人携带版3rd》上，现场设置了仿照新登场狩猎据点优克摩村风格的试玩展示区，提供3种任务供参观者挑战。

《怪物物猎人》系列作品的人气非常高，近几年来几乎每次展出都会有大量排队试玩的人，并造成现场严重混乱等问题。在这次的《怪物猎人携带版3rd》终于采用了发放排队券机制，参观者只要事先索取排队券，并于指定时间持排队券前往排队即可，因此虽然试玩人潮仍是全天络绎不绝，但是已经不像往年那样需要耗费大半天时间排队苦等。本次试玩的赠品是印有游戏标题图样的红色背袋。



由刚宣布被CAPCOM买下的加拿大Blue Castle Games开发的《丧尸围城2》，这次配合游戏舞台的赌城幸运市，设置了闪亮的赌场试玩展示区，还有辣妹女殭尸出没哦。

备受北美玩家期待的《Marvel vs. Capcom 3 两个世界的命运》，这次在紧邻展馆间通道的转角处设置试玩区，并以大型LED广告牌强力放送，吸引了许多北美媒体的注目。另一侧转角的主舞台则是安排了各种游戏主题活动，其中同样是以《魔物猎人携带版3rd》制作人辻本良三的特别舞台活动最受参观者青睐，驻足人群为数众多。



接连几部预告片搞得许多玩家摸不着头脑的《洛克人新宇宙》，这次则是首度提供公开试玩，吸引了许多参观者前来一探究竟，试完后还可以获得工地安全盔造型的毛巾。



东京电玩

由来

著名的E3展诞生于1995年的美国洛杉矶，一向给人以“小眼睛眯眯着，坏坏地歪着头看着大街上的花姑娘暗想尤西”这印象的日本人，对游戏充满了野心，所以不甘人后，在次年举办了自己的游戏展会“东京电玩展”，但是相对于日文原名，中文译名略显俗气，缺少了一丝基情。

东京电玩展

TGS目前是世界第二大的游戏展会，大型游戏展会原本起源于美国洛杉矶（1995的E3），传入日本以后，获得日本经济新闻社和CESA（日本计算机娱乐供货商协会）的支持，朝着成为实现梦想、希望和感动的地方而努力，顺便说句题外话，“橘生于南则为橘，橘生于北则为枳”，传入中国后，则完全变成了具有中国特色的CJ，虽然充斥着美女和伪娘，但是一点也不三俗！让游戏会展与行为艺术完美结合在一起，别有一番风味！

回归正题，第一届TGS是在著名的东京巨蛋举办，史上可查的东京巨蛋最多容纳观众是2007年人气组合“近畿小子”创下的6万7千位观众，但是第三届开始TGS就搬到了千叶的幕张**メッセ**，中文名为千叶幕张国际会展中心，**メッセ**是德文贸易展的意思，不管怎么看，这场地名儿和展会都是王八看绿豆，对上了。承办E3的洛杉矶会展中心占地5万平方米，万年老二命的日本TGS却不甘在场地上输给老美，千叶幕张国际会展中心的展会面积是7万平方米，不仅如此，每一届TGS都会特别制作宣传海报和宣传语，参观者无不为之鸡动。

在外行人看来，游戏展会无非就是一个新款游戏的宣传展台，为下一个新出游戏拉人气，不过TGS的主办方CESA的老大五十岚大妈介绍说，其实很多单一游戏公司难以解决的比如盗版等问题也会在TGS上提出，与各公司一起协商解决。



世界末日？我们才刚上路呢！

大环境：很多不明真相的群众都在世纪之交感觉到世界末日将至，正在他们该吃吃该玩玩之后终于迎来两千年早上第一缕曙光，却发现，我们的大地母亲依然淡定地嚼着农药化肥地沟油，当他们发现明天还得继续的时候却不禁沮丧万分，但是世界似乎正在发生奇妙的变化。朝鲜与韩国第一次握手，金大中与金正日的这次握手也让更多的人对新世纪和世界和平充满了憧憬。

展会现场：DQVII试玩展台得到大围观、FFIX新视频影像放出,生化危机0预定在N64上发售，但是之后延期，最后登陆NGC。

展会调查：你有PS2吗？90%回答有或正准备买。

点评：其实含蓄的日本人大多数都会这么敷衍，当时的真实情况是有57%的人并没有PS2，所以他们就回答“以后会买”这样的话来敷衍主办方，这个回答也同时展现了日本民族的一个特点。



TGS大回顾

2000年春



开展时间　3月31日~4月2日

到场人数　13万人到场参观

“东京电玩展”2000年大进化

2000年秋



开展时间　9月22日~9月24日

到场人数　13万7千人到场参观

娱乐让生活更开心

有人在黑影里偷偷笑呢！

大环境：比起9月召开的天朝第十五届中央委员会5次会议，还是微软的WINme操作系统更受关注，在XP上市前，WINme也成为98之后最好的过度系统。但是不为人知的是，他们已经开始在游戏界动起了歪脑筋。

展会现场：WS彩色版发售日决定受到注目，除了永恒传说的试玩展台人气爆满以外，决战II、鬼武者也颇受关注。

展会调查：你会买WS彩吗？20%的人选择买，40%观望，2.7%的人撇着嘴角说“这货是啥？”

点评：因为键位的致命伤和第三方游戏厂商的观望态度，WS从一开始就注定了是个杯具，经过此次掌机大战，不少厂商开始谨言慎行起来。



展大回顾 TOKYO GAME SHOW

黑马诞生

大环境：最自由的Wiki百科全书诞生，通过互联网人们可以获得更多的真实信息（除了我和谐天朝外），世界正向着自由民主缓慢迈进，但是一场世纪灾难的阴影却在慢慢逼近。



展会现场：任天堂首次出展，FFX试玩、合金装备索利德2自由之子视频放出，成为本届展会的谈论话题。



展会调查：Xbox发售的话你会买吗？63%的人选择看看实体的样子再说。

点评：这么多游戏大厂都在硬件战争中杯具了，外行会做主机？看吧~

有人炒冷饭有人憋着劲儿干一把

大环境：韩日世界杯举办，巴西夺冠，中国队原来是来打酱油的；上海赢得2010年世博会的举办权，没想到10年后的世博会上垃圾成山、排队成灾，并间接引发一帮小爱国青年的69圣战，当然这是后话。

展会现场：星之海洋3、宿命传说2……总之人气系列的最新作纷纷放出，部分日本游戏厂商的灵感枯竭开始炒冷饭。





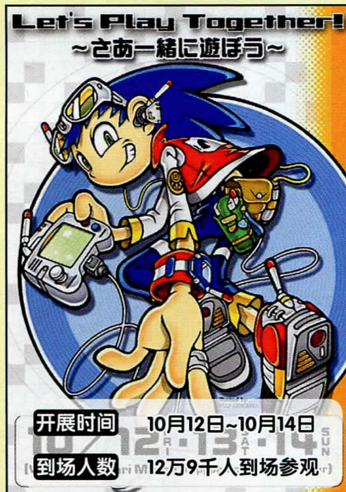
点评：宿命传说2的视频影像与仓木麻衣演唱的主题歌同时出现在展会会场，绕梁三日。

2001年春



游戏开创21世纪新娱乐

2001年秋



一起玩吧！

2002年



游戏是人类的DNA

2003年



（拥有）游戏之心可以改变世界

一个反面教材和一个正面教材

大环境：中国男足并非凭借实力进入世界杯，这届世界杯以后"中国男足"一词成为一句骂人话广为流传；911事件发生，人们对恐怖主义有了全新的认识，不过这并没有打击到美国人对美好生活的追求，反而让他们更富基情。继展出Xbox之后，微软发售了XP操作系统。

展会现场：史上最大规模的展台——Xbox，比尔盖茨亲临会场为自己的主机打气，FFXI新影像的放出虽然也很抢眼，不过完全被前者的光芒所掩盖。

点评：当时会场被一片绿色所笼罩（Xbox的背景色），让人以为误入了绿色环保集会。





动荡波及游戏界

大环境：伊拉克战争爆发；"哥哥"张国荣自杀身亡、梅艳芳病世；淘宝网诞生；SARS发生，最后得到控制。

展会现场：王国之心2、FFVII圣子再临发布，让日本的粉丝们很震精。任天堂的岩田聪社长登坛讲法，布道于斯。

点评：游戏界开始制作电影，就是最终幻想，做游戏的不好好做游戏改拍电影了，一方面是想圈钱想疯了，另一方面也印证了一部分游戏人的思维枯竭。虽然这一年的宣传口号是"游戏之心可以改变世界"，但是这最后终于成为一个美好的希望，也只能是个希望。





掌机接手世界



大环境：香港举行71大游行，口号是“还政于民”；柬埔寨国王西哈努克退位；联想收购IBM。

展会现场：DQVIII和王国之心2的体验展台十分火爆，步行道两旁成为新游戏视频的海洋，人们不禁驻足观望。

展会调查：预想一下PSP的价格？32%的人回答2万日元，居然有2%别有用心的人回答4万日元，显然是托儿无疑。

点评：在PSP发售时如果定在4万（当时发售价格的2倍）还能大卖的话，想必厂商一定龇牙咧嘴乐开花儿了。





东西好不好群众说的算！人也

大环境：菲律宾发生豪雨引发严重泥石流；央视某著名主持人离去，他以激情和个性点燃了内界世界杯，他的名言是“他不是一个人在战斗！”，这是一个真性情的男人，10年之后更是在众多媒体封杀老郭的时候力挺老郭，他的名字叫“健翔”。

展会现场：怪物猎人2nd发售日敲定，PS3发售前紧急降价1万2千日元；PS3展台前银贼多。

展会调查：最受欢迎的主机？PS3占58%，Wii占33%，360占7.9%。

点评：在日本本土，不只是爱国情操还是游戏理念，大家都对PS3亲睐有加，而对另一款主机360爱答不理。



TGS大回顾

2004年



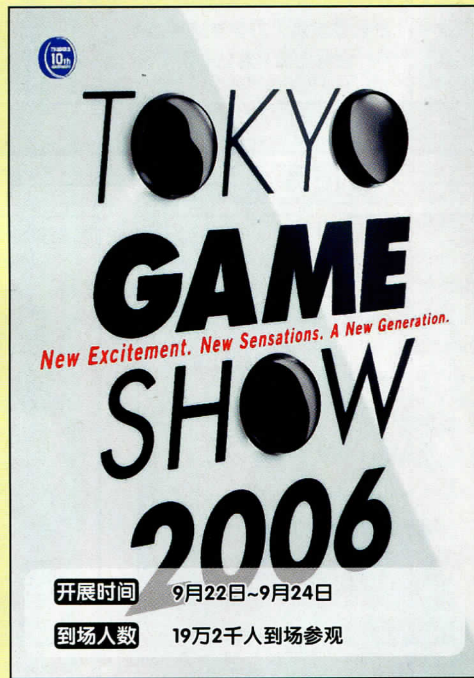
将最新的感动带给全世界

2005年



站在最前列展望未来

2006年



新兴奋、新感动、新时代

安能辨我是雌雄



大环境：超女春哥夺冠，标志着娱乐开始向多元化发展，当然她也成为之后“铁血史泰龙”的楷模；澳大利亚加入亚足联，中国男足表示鸭梨很大；维基百科在天朝被第三次封锁；天朝最敢于直言的《新京报》被整肃；日剧《电车男》人气飙升。

展会现场：这次展会成为硬件的舞台，虽然PS3放出了102款游戏，但还是被微软360和Wii的银威压制了。

展会调查：对Wii手柄的期待度？31.1%的人回答比之前的传统手柄更加期待。

点评：当岩田社长庄严举起Wii手柄时，很多国人想起了中国的传统凶器——板儿砖，内潜台词就是“服不服？你丫服不服！？”



一样!



果然还是游戏杂志最好了

大环境：斯皮尔伯格宣布退出2008奥委会筹备；汶川大地震；孙悦加盟洛杉矶湖人；华南虎造假案。

展会现场：索尼发布了80G的PS3；怪物猎人3的霸气压倒一切，成为会场上最受关注的亮点；GT5的同捆PS3限定版绑定发售。

展会调查：买游戏参考什么？游戏杂志48%，网络39%，懂行的朋友12%。

点评：所以……大家以后继续买游戏杂志吧【泪目】。





2007年



开展时间 9月21日~9月24日

到场人数 19万3千人到场参观

影响世界、连携世界

2008年



开展时间 9月20日~9月23日

到场人数 19万4千人到场参观

一起来吧！游戏时间到了

2009年



开展时间 9月20日~9月23日

到场人数 18万5千人到场参观

游戏是活力

乱

大环境：微软的Vista和office2007发售再次捞钱；伊朗革命卫队宣布美国军方为恐怖组织；美国弗吉尼亚理工大学发生校园枪击案；中国男足在亚洲杯小组赛遭淘汰；刘翔世锦赛夺冠，给力。

展会现场：NDS体验版的展台处发生了大混乱，掌机争夺战中，就日本本土而言，DS暂时将PSP甩开。

展会调查：最受关注的游戏是？合金装备4爱国者之枪。

点评：怪物猎人2G、雷顿教授与恶魔之箱、王国之心梦中降临、合金装备4爱国者之枪……好游戏太多，玩家开始玩不过来了。





网络是第一生产力

大环境：央视大楼着火；菲律宾宣布中国黄岩岛和南沙部分岛屿为菲律宾领土；五四运动90周年；飞人博尔特刷新200米纪录；迈克尔杰克逊逝世。

展会现场：FFXIII、王国之心梦中降临的试玩展台引起大围观，史艾成为本届展会的看点。

展会调查：你在用游戏机的网络机能吗？不管是家用机还是掌机都有60%的人表示在使用。

点评：家用机和掌机开始利用网络寻找卖点，不过这能否与网络游戏一争高下呢？

TOKYO GMA







SH











E SHOW

OW GIRLS



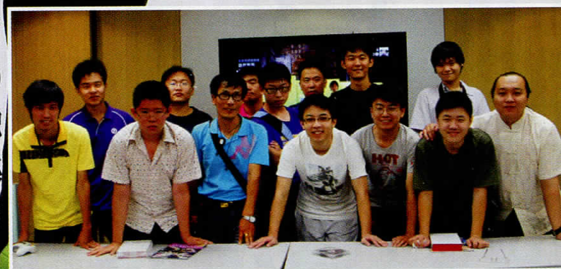
号外

《电软》现向全国各地发出活动承办邀请，有意和本刊合作举办比赛活动的公司或组织请电话联系编辑部，洽谈合作事宜。——联系方式见目录

世界杯已经结束了？没有！来这里捧起属于自己的大力神杯吧！

Winning Eleven 2011 中英文合版！！

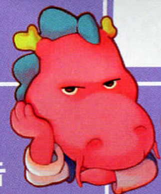
由《电子游戏软件》举办的第二场大型游戏比赛正在火热筹办当中！比赛时间暂定为11月初。本次比赛的游戏就是将于10月14日发售的《胜利十一人2011》中英文合版！本作是次世代主机上的第一款官方汉化作品，有着极强的纪念意义，同时该系列在国内有着极高的人气。于是，我们决定用这样一款作品来继续南非世界杯的激情，让广大足球游戏爱好者有机会一较高下！



↑9月11日"闯关族聚会"活动照片

本次我们为参赛优胜者们准备了总价值过万元的奖品！想要参加吗？赶紧登陆我们的博客：http://blog.sina.com.cn/drgame，里面有专门的活动报名帖，以及本次比赛的详细安排。





电子游戏软件

GAME SOFTWARE VOL.284

ET_MAX[奥斯丁] 制作

封面图：新配色PSP-3000主机＋TGS海报

2010年 10月上

CONTENTS

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防上当受骗
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

TGS REPORTS

TGS专题报道汇总

GAME GUIDES 攻略人行道

REMARKABLE REPORTS 特别策划

固定栏目

版权信息

主办单位：中国电子学会
第二主办单位：北京思得易咨询中心
主管单位：中国科学技术协会
社　长：刘汝林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
总　编：黄昌星

编辑部

主　编：乔　沛
编　辑：孙　建
连　毅
杨　旭
王　丰
杨　龙
邢鹏飞
特约撰稿：王俊生
雪　飞
猴　子
暗　凌
小　雨
宣　科
特约画师：华　尧
美术总监：宋　辉
美术编辑：邹　毅

联系地址：北京东区安外75号信箱
邮政编码：100011
编辑部电话：010-64472729
编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn
电击收藏电子邮箱：dj@vgame.cn
应聘电子邮箱：yp@vgame.cn

广告总代理

北京次世代广告有限公司
广告许可证：京海工商广字第8210号
广告联系人：赵经理
广告联系电话：010-64472919
广告电子邮箱：adv@vgame.cn

发行邮购

电　话：010-64472177
传　真：010-64472184
订　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648

法律顾问：刘岩
北京康达律师事务所
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame

本刊声明

小沛：成功减肥！宇多田：多多白金！肥皂：周游世界！
莫邪：拖稿无罪！赤银：世界和平？蔬菜汁：别作梦了……

闯关族的家

生活，就是
一次截稿
接着另一次截稿……

眼力大考验

吃完价值16元的盒饭，喜不自胜的小沛故作深沉地说：人活着不是为了吃饭，但吃饭是为了活着。这句话谁说的？后一句算是普遍真理，但前一句我认为应该是：人活着是为了吃得起更好的饭。小沛我有什么说什么，看着很多毕业生都在忙于找工作，特别是北京、上海之类的大城市，不仅有应届毕业生，还有大批外来谋求发展的人，他们的压力都不小啊。都想在大城市发展，不就是为了“吃得起更好的饭”吗？然而，到底有多少人最后却沦为“吃饭是为了活着”啊！……我希望《电软》的读者在未来的人生道路上能够越走越好，就像在游戏中不断攻克难关一样，在现实社会里也能建立自己的功业！吃得上更好的饭！前面说的这些算是题外话，下面的时间还是聊聊最近的游戏生活。小沛自小喜欢游戏，那时候就是个普通玩家，后来当了编辑，成为了特殊玩家，现在成了小编们的头儿，就算是极特殊玩家吧。要我说说这三种身份的不同，主要就是普通玩家只需要知道自己喜欢什么游戏，特殊玩家需要知道这个游戏凭什么被人喜欢，而极特殊玩家则需要知道什么人喜欢什么样的游戏。也正因为身份的变更，我发现自己的游戏“个性”越来越不明显了。虽然我喜欢格斗游戏，但现在一周都未必能碰一次《超级街霸4》，不过以前不知道的一些好游戏现在也能接触到。本来我只知道埋头玩游戏，这些年来却有机会去了解游戏背后的故事……游戏编辑这个职业真的很有意思，周围的人都有着同样的爱好，就算需要多人联机的游戏，也可以很容易找到伙伴。反正大家都很开心，而每当我很开心的时候，就会轻抚大粽子的脑袋，笑而不语……



问题1（猴子级）：
图中画的是哪个游戏系列？
问题2（类人猿级）：
该系列最初登陆的主机是？
问题3（原始人级）：
图中一共出现了多少个人？
问题4（婴儿级）：
图中一共有多少动物？
问题5（成年痴呆级）：
里面重复画的人物有谁？
问题6（智力正常级）：
这里面有几个boss角色？
问题7（智力超常级）：
该系列最新的制作人是谁？
问题8（神级！）：
小沛最喜欢使用哪个角色？

闯家成员交友录

★姓名：朴俊男 性别：男 年龄：20
QQ：82400456 地址：辽宁大连 自我简评：无
★姓名：尹为群 性别：男 年龄：猪（不是编辑笔误）
QQ：1561864041 地址：北京 自我简评：无
★姓名：李佳楠 性别：男 年龄：15
QQ：806431331 地址：河北石家庄 自我简评：无
★姓名：张智业 性别：男 年龄：15
QQ：419086589 地址：新疆乌鲁木齐 自我简评：无
★姓名：高嵩 性别：男 年龄：28
QQ：82400456 地址：江苏无锡 自我简评：无
★姓名：费思超 性别：男 年龄：25
QQ：546401740 地址：内蒙古乌海 自我简评：无
★姓名：Unco 性别：男 年龄：13
QQ：1572015596 地址：广东中山 自我简评：哥是猎人



喂，你能看出他们是谁么——眼力大考验特别版答案在大家心里……

小沛哥你好啊，我是一个新~人，最近接触到了《电软》，真的是超~好看啊，因为不喜欢写信，加之这样你们放到杂志上的话会比较方便（ctrl+c+ctrl+v搞定）所以还是写电子版了（其实是因为字不好看吧喂喂！）……新入手的psp因为院里基本没人有所以只能单人玩……还好手上大作如潮（其实都是老作品了吧？），战国嘛……因为看了这几期的《电软》也想下个psp版的玩玩……话说既然是闯关族的家的话那我也就不拿自己当外人了……281的《电软》我拿到的时间很晚……20日才入手……话说好像是拿到第二天晚上就回了哈？我很想看看"电软舞"是什么样？宇多田和赤银你们俩要给我跳电软舞跳上一百遍啊一百遍~~~我这是第一次千万不要沉啊啊啊啊（谢）

——山东济南 张羿晨

小沛：电子版的确很方便我们进行制作，但看到纸质的回函卡也能让我更加有亲切感，两者不能相互取代啊。

蔬菜汁：谁刚才一边ctrl+c、ctrl+v，一边乐得跟开了花儿似的！有种你每期闯家都只用手写的试试？

小沛：（无视楼上）貌似这位读者对"电软舞"很感兴趣啊，有机会我们在视频里给大家放一段儿，表演者就是宇多田和赤银！

宇多田&赤银：跳毛啊！西奈！

莫邪：呜……小沛！我诅咒你！非要采用这种回信方式，每封信传来传去的你不嫌累啊，我还有很多稿子要写呢！！＞皿＜！而且你们没看到人家说"战国BASARA"的事吗？这个游戏我彻底放弃了，人家业余时间很少的说……

莫邪：第三个愿望

●闲来没事，懒懒得坐于沙发上，身体不动，管不住大脑的天马行空，在发呆的外型、缤纷的念头里杀时间于无形..

念及小时候的幻想，期待着某天也能奇遇一位美丽的仙子可以实现我三个愿望，或者会有阿拉丁神灯的出现。对着窗外的月亮偷偷许下三个愿望，想要一个多啦A梦，想环游世界。前者是因为实在是喜欢那只小猫，特别是那小兜兜，真是让我无比中意！环游世界嘛，没钱，但凡有点钱就会被眼前的东西所迷惑，最后倾尽所有，啃萝卜白菜过日子，为着新买的东西偷乐，周游世界的梦想，在脑后呼呼大睡。所以至今只能呆在家里，没事看电视里看别人在野外窜来窜去，发出一串鄙夷的声响，聊当自我安慰。

到现在的我，还是偶尔在小资情结泛滥的时候，跟丫头们抱怨，咋我的子子孙孙们还没把我的多啦A梦送过来捏。或者看看朋友旅游的照片，当自己也曾到此一游。

只是始终记不起，第三个愿望是什么……记上一笔，权当自我鼓励。

《电软》邮件地址：北京市东城区安外邮局75号信箱邮编：100011

e-mail：dr@vgame.cn

《电软》官方博客：
http://blog.sina.com.cn/drgame

要说想说的也没啥，就是祝伟大祖国繁荣昌盛，愿一切帝国主义阴谋都不能得逞，还有就是祝愿杂志越办越好！

——河北省迁安市 郭宝泽

蔬菜汁：小呸~~你丫老说我不靠谱儿，这儿我又找了一个强者……

小沛：你丫本来就不靠谱儿！这位郭读者说的没错啊，最近咱们中国的某"友好邻邦"不是想找茬儿么？扬我国威的时候到了！

赤银：这都婢妈跟神马啊orz……

肥皂：Blowin' In The Wind

●傍晚时分向窗外望去，觉得远处一切都很虚无，当一天当中的最后一缕光线投在办公桌上，朦胧中会想起很多的事，相当的虚空。无意间回想起很多以前的事，是我一直活在过去吗？很多事也许确实发生过，但现在在脑海中却没有一种确切的真实感。也许很多的东西都只能是一种回忆而已，太过于虚渺。

●一个男孩要走过多少路才能被称为男人？一个孩子要用多久才能看懂父亲目光？然而一些人要存在多久才能被允许自由？一个故事要用多久才能讲出事实的真相？那些哲理性的反思倾向，那些勇敢的一代，那些奋起的一代，在人们的理想世界中，答案在风中飘扬。

●对了，最近梦见她面对面地看着我，画面就如同Bod Dylan的唱片封面般温馨，可是为什么大家都要默然呢？看着自己身边的有情人终成眷属，我真的打心眼里高兴。

好久没有进闯家逛逛了，高三了实在有些痛苦，于是熬夜赶回函啊！掌声鼓励下。最近更有一伟大计划：攒钱买个X360吧。于是乎便一个月中午不进一口干粮，对外声称吃饭太浪费时间，咱还要好好学习呢！囧~~

——吉林省吉林市 赵越

宇多田：高三如此辛苦还没忘记游戏，精神可嘉啊！不过吃饭浪费时间的说法太没有说服力了，你应该说，我正在学小沛减肥！

莫邪：没见他少吃啊？！

肥皂：何止没少吃，一个顶俩！每次吃饭都只见他甩开腮帮子，撩开后槽牙，狼吞虎咽似风卷残云一般！

小沛：说谁呢？！小心我没收你们的晚饭！

赤银：星之鼓动就是爱！

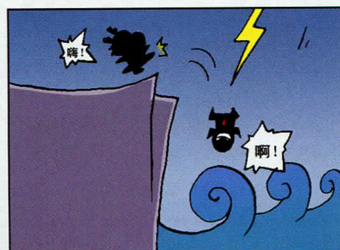
最近有点忙，长话短说。
人生只有两种事，或如意或不如意。
似乎后者总要比前者多很多。
其实人的意愿一定程度上是可以随意操纵的，所以是否如意还更在于各人是否愿意如意，是否愿意不如意。
我愿如意。
伸长吧！如意金箍棒！
似乎扯远了，拉回来。
人生总伴着各种失去与获得。
有句名言：人如果不做牺牲便之乎者也云云。
失去的同时也在获得，不想失去的话，便不要奢望获得什么就好了。
或许有些矛盾，但人生本就是矛盾的不是吗？



战神3 结局之谜











我在281期的CD上看到了《战国BASARA3》的游戏短片，为之一怔，这不正是我在寻找的游戏么？优质的画面，华丽的连技，难以形容的超爽手感，还不用保护某个笨蛋首领（那天我玩三国无双了，杀的正爽，刘备挂了……众人：我类个去……）可是，《战国3》只在PS3和Wii上发行，这让我很是蛋疼。Wii这主机的价格只能用5个字形容：坑爹那这是~~！PS3还没破解吧，买几张盘就够买个XBOX360了。本来计划上完初三买个XBOX360的，这下就不知买哪个了。小编们帮咱拿个主意噻~~！还有就是听说XBOX360破解之后就不能上Live了，会被BAN机，要是用D版上Live会不会被BAN机呢？还有就是新XBOX360什么时候能破解第一个版本呢？还……额……问的有点多，那个哈……要登！要登！我可是很期待电软部给我回答的。

——河北省石家庄 李佳楠



小沛：《战国BASARA3》的手感不错，包括不用保护别人，这两点也是我喜欢的。但是人物太少，关卡重复严重，收集要素鸡肋等等弊病则是我无法忍受的。我感觉不去计较奖杯，然后只把每个人通一遍的话，这个游戏还不错。要是想完美，这个游戏太折磨人了！

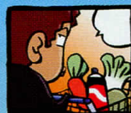


宇多田：笨熊我肯定是要拿白金的，对楼上表示不屑~~



小沛：祝楼上健康！新360到目前为止还没有破解的消息，反而是PS3破解的消息满天飞！对于破解具体时间，我们实在不知道。关于ban机，建议你只要改机了，就不要上网，虽然几率不大，但谁知道自己是不是运气好呢？





玩游戏的果然还是男的多，交友录上我目前就没看到一个女的。其实游戏女性向的还是比较多的，腐女向的我就知道个PSP上的sweet pool，（真的很重口味~）赤银的版块果然很对口味，我最近刚看完高达OO两季，洛克昂(哥哥 尼尔）真是温柔的快让人融化了。提耶利亚~~伪娘什么的最喜欢了~~

——江苏省徐州市 戴文倩



小沛：男的是比女的多一点，我也不想啊……



赤银：说起腐女向的游戏还是要推Nitro+的LAMENTO呢，毕竟人家是兽耳控。话说你明明说我的版块某处重口味的？对你胃口也就表示……呵呵~口味果然还是不能太重呢，以后注意。



肥皂：可能的话真想偷看下赤银的硬盘，里面莫非…啊@#¥%！（黑银：没事，大家请继续，微笑）



话说我是在麦当劳里等老婆下班时写的，为了出去买笔，回来发现《电软》书被清洁大妈收了，（废话不说了）今年4月刚参加工作，也终于有钱买了新版XBOX360，才发现以前有句经典的话很对口，"有时间没钱，有钱时没时间"。希望以后能抽出好多时间玩游戏。当然还要老婆大人允许。老婆大人万岁，万万岁！让我玩会儿游戏吧！我爱你远超游戏机！

——北京市丰台区 刘鹏超

小沛：自上次万博读者在闯家向女友求婚之后，小编们整日盼着还能有类似信件。原因是什么呢？其一，确实很感动。其二，编辑部单身居多，过干瘾呗……

宇多田：老大，在这里征婚行不？

肥皂：沛哥，交友栏多登点女读者吧！

赤银：某人飘过~

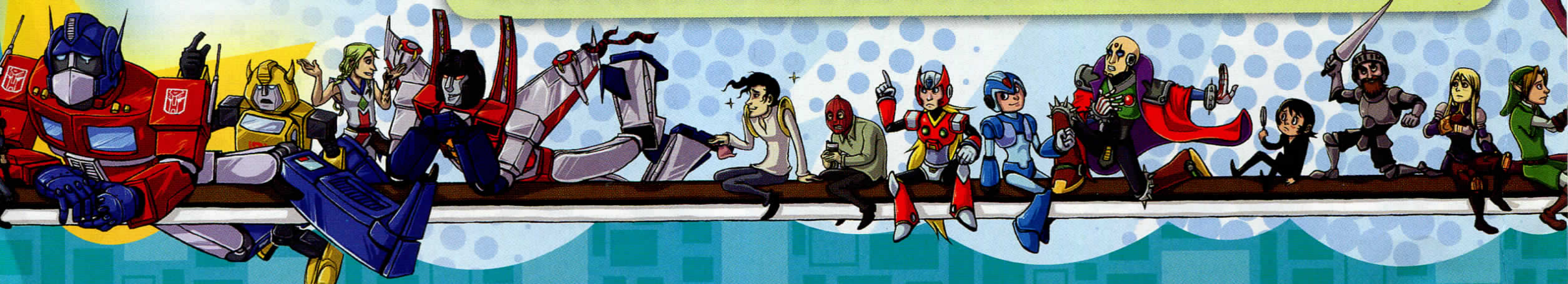
蔬菜汁：把内个光着脚的叛徒拖出去，割喉半小时！

猴子：出来混，迟早要还的

●最近疯狂迷恋《城堡毁灭者》（Castle Crashers）这个游戏，很卡通的flash画面，很暴力血腥的打斗内容，横版过关，砍人练级刷怪攒钱，乐趣无穷。顺便说一下，猴子玩的是PS3版，因为XBOX360前两天BAN掉了。大概是玩偷跑版的《HALO Reach》整的吧。其实也不是我玩的，只是借人玩了玩，之后删掉和HALO有关的所有游戏记录包括玩家id，之后就为了在XBLA上买《城堡毁灭者》，一插网线，结果挂了，连硬盘一起BAN……还好有春更的离线升级救回硬盘，但是机器从此就与live永别了……等等，记得这台机器是二手的，买来之后一回live没上过，看来这台主机在经我手之前就已经被微软列入黑名单了。不过这也不怪别人，改机和玩偷跑都是违反协议的嘛，出来混迟早要还，大家都引以为戒，仔细想想，反正买来之后一直都是自BAN，这回倒好，早BAN早痛快，省得还整天抱着侥幸心理以为机器还没事。

●看来今后入台新版360是势在必行的事情了，可惜现在250G版实在贵死（JS漫天要价），4G版没硬盘（而且也被JS哄抬价格），自己弄个裸盘插进去又不放心，啥时候有组装新版硬盘盒卖啊，先攒钱吧。到时候《战争机器3》一定入正。期待中。





非诚勿扰

这次我们非诚勿扰节目请来的男嘉宾团就是……
称为传说中单身汉基地的电软编辑部众编辑！
有我乐嘉点评保你相亲成功！
好！欢迎乐嘉帮一号女嘉宾点评！
乐嘉老师拜托你了！

乐嘉：首先出场的是电软现任主编，一顿吃四斤馒头，都已婚还是利用职权之便挤掉同事赤银出场机会的小沛！
一号女：太过分了，这不是涮人么？希望节目制作方可以严格把关嘉宾出场资格！
人家只是想上个电视……
下场！
败类！
过分！

乐嘉：第二位出场的是一年四季都只穿睡衣，上节目相亲都抱着小熊的宅男宇多田同学！据说今天他是在父母及四十多位亲友的陪同下来上节目的……
一号女：我很吃惊男嘉宾的亲友团人数，是的，我已经感受到强烈的危险气息了了……
宅男离场！
我想回家……
洗头了么！
恶魔退散！

乐嘉：奇迹！真龙天子出现了！这就是作为电软镇社之宝据说可以只干活不吃饭，兴风起水，无所不知的龙哥！
雪那瑞可打不过我！
一号女：太帅了！好可爱！我就选他了！比我家的雪那瑞更可爱哦！
酷！
帅！
棒！
我个人补充一下：我的尾巴断了还可以再生！
猛龙！

蔬菜汁：收到你们的信了……

●按照敷衍人的惯例，第一行应该是写“收到你们的来信……”中间写“非常高兴……”，最后写“请继续支持……”，不过写过了那么多敷衍人的话之后忽然发现，其实某些读者写来那些信也只是在敷衍编辑罢了，一边想着“谁要写内种信啊，咱只不过是想让自己的名字登在杂志上，然后跟妹子炫耀一下罢了，你个白痴编辑！”，或者是想着“这样就能跟XXX套近乎了，内个谁~丫绝对是一女的！（暗爽）”，或者是想着“上课还真是无聊哇，不如给电软的白痴小编写信消磨时间吧！”【一拳轰墙】混蛋！你们给咱差不多一点！一遍又一遍在心里说小编是白痴的人给咱适可而止一些吧喂！（众：貌似一直是你自己在说吧！混蛋）反正咱绝对没有因为收到了费思超等人的感谢信心里很高兴之类什么的，绝对没有【猛摇头】。

★小沛点评：用流行点的说法来讲就是，“菜汁你丫别跟这‘拗脚’了行不？”【傲娇】

还是第一次用这种方式给闯家写信呢，相当方便啊，还省去了邮票钱。话说最近迷上了初音了，不过貌似这游戏难了点……那个极端难度有几首歌我根本玩不了……无语啊……让我想起了当年玩的DJ MAX的某些13，14级的歌……手抽筋都按不过来的，真的有人能FINISH么……不过最近除了这些游戏就没什么好玩的大作了，小沛在玩什么呢（只限PSP）……以上……

——上海奉贤区　乔彬斌

蔬菜汁：我说什么来着？某些人ctrl+c加v依然很开心嘛！

小沛：（继续无视楼上）初音的游戏我也玩了一会儿，觉得还好，因为我一直比较喜欢音乐节奏类游戏，特别是《太鼓达人》系列。所以只是花时间适应了一会儿。至于高难度，我的游戏宗旨是：只玩游戏，决不被游戏玩！

肥皂：沛哥说的好！用充满哲理的只言片语，巧妙地掩饰了自己游戏水平不足的缺陷。

小沛：鄙视楼上！是谁的攻略还请大粽子帮忙来着？言归正传，我最近玩PSP上的《魔界战记》官方中文版。

09年刚改版的《电软》，从封面、纸张、再到内容让我很对其彻底的失望了……但这次改版后的《电软》，却让我的眼前一亮，虽然页数没有改，但内容着实提升了一个档次，我能看到每个编辑真的是在用心去做，本以为《电软》真的会GAME OVER，现在完全没这个顾虑了，因为我认识的那个《电软》又回来了。虽然是一个新的开始，但我坚信你们能做到更好！看了10来年的《电软》，还是头1次写信，居然还是Email……咳咳.话说这两天儿天儿还真不错……

——北京市石景山区　魔人啾啾

肥皂：09年改版我没赶上（幸亏没赶上），但很有幸我是这次改版的直接参与者之一。谢谢你对我们工作的肯定！明年我们的杂志即将加页，内容更为充实，并且现在我们已经有了很多想法为迎接300期做准备！请大家继续关注我们吧！

宇多田：有人管没人管啦？新兵蛋子也敢用官方口气？我可比你要早来了一天哦！快，叫前辈！

莫邪：笑而不语~坐等这封信传到小沛手里……

小沛：我做过的《电子游戏软件》期数，比你们俩来这里的天数加起来还多！小样儿！

赤银：（叹气）你们就不能正经点回信么。另外谁能告诉我右边这东西是啥米？

喵

盼望着盼望着，在上高中的时候就一直盼望着能够得到闯家小编的全家福签名照，可是一直没成功，是不是你们太帅太漂亮了，怕我想入非非呢。不太理解，赐一张吧，回头我做个龛，把照片供起来，每天膜拜保佑你们顺顺利利的，呵呵呵呵呵呵呵呵呵，嘿嘿哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈。

——北京市通州区　刘浩

肥皂：沛哥，有人找你要相片！

小沛：赤银，有人找你要遗相！

赤银：海K，有人找你要艳照！

宇多田：葱丫，有人斗胆要你！

莫邪：让菜汁叔替我去吧！

蔬菜汁：去你妹！

宇多田：黑中介~我问候你全家！

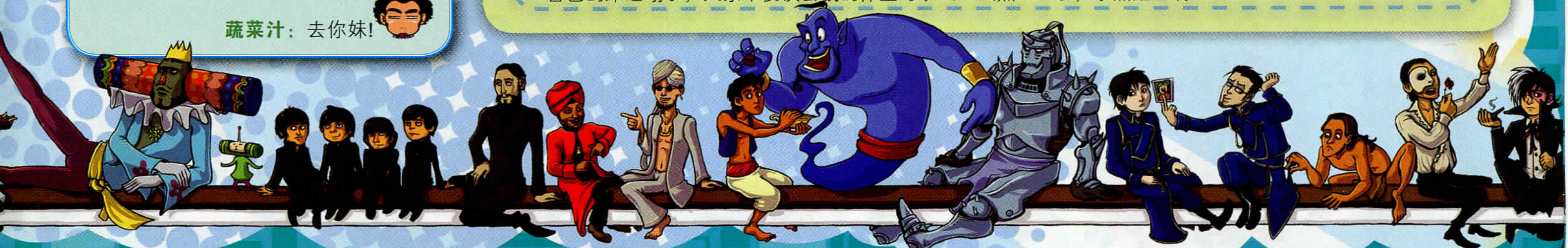
●最近准备搬家，因为目前租住的房子离编辑部太远了。可是越是要搬了越舍不得，总觉得已经适应了这边的生活，楼下的山西面馆、路口的书报亭、步行不到十分钟的城铁站......不过不能总留恋这些，因为搬家之后就和赤银同学同居了，搞基？当然不是，咱可是喜欢萌妹子的生物，而且我已经和他说好住一起之后帮我补日语了，我可不打算把大学的东西全丢了。

●我嘞个去，马上就要换住处的时候，我居然把自己的床睡塌了，大家不要误会我的体重可以么？虽然我是有点胖的说（低头对手指）可是也不至于毁了张床啊，主要原因还是那一百多的破折叠床质量太次，果然便宜没好货啊！

●说到换房子，不得不说我遇到的那垃圾中介，之前笑的和孙子一样，这转租的时候整个人都变了，变得连孙子都不如，我们几个初出茅庐的小P孩子只能认倒霉，被黑的那两千多大洋就当是给孙子们买糖吃吧......

●新赛季全面开火，再加上男篮世锦赛，果然这些热门赛事都喜欢凑合到一起啊......从之前无球可看到现在没时间看，我真的很纠结。

●坂本真绫出道15周年的演唱会终于出蓝光了，小熊泪目啊！！！





《电软》回函卡讨论话题

话题：你认为下一代游戏主机应该达到什么样的性能？或者有哪些改进？

戴文倩 江苏省徐州市 前段时间看过些报道，关于什么脑电波控制物体运动的，反正大到就是人的头部戴上什么东西然后思考问题与此连接的电动玩具火车便会动起来。现在体感什么的都不稀奇的，这次技术若成熟了，便可以直接连接大脑，想什么是什么。想什么，游戏人物就怎么动，我认为游戏主机若再发展应该考虑这一方向。

刘司博 吉林省长春市 这一代的还没有呢……残念……ps3不号称用十年吗？平井不是说PS3最终会卖过PS2吗？XBOX360和PS3刚刚才体感，应该还要玩几年这个吧！（附冷笑话一则：小明向小红借铅笔，小红不借，小明对小红说：“你借我能死啊！”小红于是将铅笔借给小明，小明来还铅笔时，看见小红已经死了......

盛进 南京市下关区 下一代的游戏主机的网络性能成为关键，便捷、简单的操控（完全抛弃手柄）将是游戏主机完全占领家庭客厅的关键。

王雄 北京市宣武区 画面更进一步（必须的）；体积变小，功率降低（人性化）；外观符合大众口味等等。

刘鹏超 北京市丰台区 下一代当然是出来得越来越晚好，我才刚买的新版XBOX360，要是出什么XBOX720就亏大了。
下一代主机至少也支持个XBOX99之类的，最好能实现可更换显卡的功能（成PC了）。比如主机发行5年之后，可换一下显卡，系统再一升级，就不用换主机了，多省事省钱。

赵越 吉林省吉林市 首先在当前3D渐渐步入人们生活的情况下，下一代主机按道理都会加强对3D图像的处理能力，甚至可能用体感完全取代手柄，让游戏更加真实化。其次就是光盘也会被大改革！随机硬盘可与PC抗衡。嗯，应该就这些了吧。

刘李强 湖北省荆州市 下代应该能达到CG的水平了。现在的大作即时演算都能达到接近CG的水平了。
下代主机应该能达到就是CG的水平。应该会这样。
说完画面 当然游戏性要比较丰富。比如GTA这类的游戏 在下一代主机上应该会达到真正接近生活的地步。那样游玩起来就真的很丰富了……比较期待这样的进化。
下一代主机还是比较遥远的事情，只能自己YY一下了。

电软官方博客 留言摘录

退后下一步

大家好，我就是传说中的那个英俊潇洒、风流倜傥、人见人爱、花见花开、博古通今、学富五车、感天动地、人神公愤、天诛地灭、死不足惜的帅哥……退后下一步！！（此处小小的抄袭一下，哇哈哈哈）

283期也出了啊！愁~我282还没入呢！！！话说又在博客中看到小沛活过来了，我表示特别的哀伤啊（一不小心把心声说出来了），额额，是灰常的鸡冻啊！！！东京电玩展啊~比较期待PSP2的消息吧，掌机的终极形态到底是啥样子啊？！再下来就是怪物P3的消息了，期待吧！！！

另外这个要怎么留言才能进家啊？

最后的最后，啵儿一个~嘎嘎

小沛回复：

好在我说话的方式没有注册版权，下次再抄袭的时候记得付费先啊……

我已经无数次对邮政速度表示不满了，但是，没办法呀，中国地方太大了！

东京电玩展上有没有公开PSP2的消息，您就在本期中寻找答案吧。

最后，至于留言登录闯家的问题，大家都有机会的，而且机会很大哦。这不，你的这个留言一不小心就上闯家了。

时间的终点

一个人在宿舍待着很无聊啊所以总是来闯家逛，今天又想起一个事，挺逗的，下午从食堂回来，半路碰同学就边走边聊起来，他讲起班里征集关于保护学校草坪的警示语，班里同学纷纷捐言献策，其中两条最强：1.狂踩踩不死，春风吹又生。2.死了都要爱。当时听完我立马就喷了。

小沛回复：

我推荐一个：草，敢踩我？！

飞啊飞啊坠

1. 现在北京时间0:33，大半夜的我估计编辑们应该没有几个入睡的吧？

2. 电视游戏必死，或死于政策或死于经济；电视游戏也必不会死，因为玩家不死，闯关族不死。

3. 从前的LU开始有了变化，却只有极少数成为CU，绝大多数变成连LU都不如的极端消遣者。真的是时间不够用吗？或者是唾手可得的消遣实在太近在眼前，比起来买个机子真的太麻烦了。

3.1 人们变得越来越容易知足，也越来越难知足。一方面玩着满分游戏却毫无感触，另一方面在网页上点点鼠标就眉开眼笑。是玩家出了问题还是游戏出了问题，或者是社会出了问题？

4. 2K威武，乔丹秒杀EA！

5. FIFA真把版权垄断了？臭不要脸的……虽然等待汉化版的我表示毫无压力……我觉得Konami是不是可以申诉个反垄断……

6. 世博会志愿者给我的最大感触是，如果那个球幕可以用来玩游戏就……

小沛回复：

1、别人不知道，起码小沛我睡了。

2、严重同意！不过就前一期的“必死”文章来说，大家更应该看到文章背后的深刻含义。这里不言明了，地球太危险！

3、虽然很拗口，但还是同意！玩游戏不过就是个爱好，当活儿干的有几个？人长大后终归还是要忙于生活，难得有空消遣。

3.1、知足常乐。大餐未必适合每个人，点点鼠标或许是当今大多数人最容易获取的休闲了。

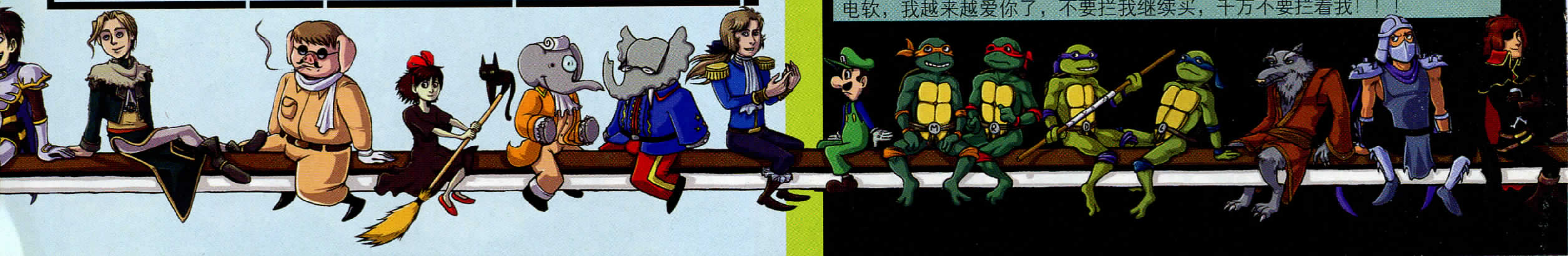
4、……个人爱好，不予评价。

5、人家还真没垄断，就是konami舍不得花钱罢了。

6、我也想试试。

鱼结冻

最近几期越来越给力了，什么都不说了，必入！特别是闯关族的家，这几期看下来里面的内容越来越乐，色彩搭配和配的图片也越来越好看了，还有龙哥热线也变得更精彩了，特辑以及各个小编的专栏看的我时而乐，时而陷入深思，时而增长见识，反正一有空就看一点，感觉真的很好！！！支持电软，我越来越爱你了，不要拦我继续买，千万不要拦着我！！！



「电软」官方博客留言摘录

小沛回复:

没敢拦着您！要是能再多买几本更好！奖品我都甭抽了，直接送您。不过也有读者反映闯家越来越乱，正所谓众口难调！希望大家多看到我们用心的地方，然后就会发现我们的每一个细节都是在为读者着想的了。

solakixi

哇咔咔~本人《高考：冲刺2011》目前冲刺玩第二关了……一想起还有30多个关卡，我就残念~~~

上了高三，实在是有好多的感触。第一，就是困，一天就6个小时睡眠时间~（我嘞个去！！）第二，就是累。第三，就是爽。终于可以用心看DR了。以前因为小P和PC的缘故，DR虽然期期都买，就是没时间看。一般都大体翻翻了事。现在因为几乎没有了娱乐方式，所以就开始看DR。真的是逐字逐句的看啊！！！特别是闯家和无双报道，看了差不多4、5遍。

现在活着的唯一念想就是明年6月份的X360夜鹰（我说的是收入~）和N3DS了。这个会支撑着我一直到底的。HOHO~

好啦，开始跟各位打招呼：肥沛好！赤赤好！扒皮好！魔王~鞠躬！肥皂~洗洗！汁汁类后！还有内丫环……都好！

话说沛沛也是山东银？我嘞个去，哪里的呢？

明年可能要去北京购机的说（图便宜）不知道沛沛可不可以2P加入呢？

希望闯家能办个真人四格漫画，胡搞一下。

差不多这么多吧，实际上有很多想说的。希望DR永生，最后实体书遍布全宇宙。咩哈哈~~~~YOXI。我去玩鬼泣4了~~~

PS:知道我这名什么意思么~沛兄。哼哼~~~是日文哦……

小沛回复:

我是在山东潍坊长大的。我明年肯定也要买新主机的，如果你来北京找我，记得给编辑部打电话，咱们联机去买……话说你名字的正确拼写应该是：SORAKISHI吧？意思是天空骑士。别小看我，我的日语水平那可是……真烂啊……所以，你名字的大概意思是赤银告诉我的。

otaku紫枫

额，网上的传闻好多啊，说什么风林走了后电软即将停刊什么的。

但是他走后都这么多期了，电软依然健在！骗子啊⊙__⊙b汗！连沛哥都出来说286期好了，他们还说停刊，我靠，有么有搞错！对了，9月下的什么时候发啊，9月上的285期快翻烂了，话说电软依然回到08年的9.8元就好了，又厚实又耐看！否则我也不会这么无聊了，哎，难熬的日子缺少电软啊！闯家帮什么的让偶当个堂主额......盖过肥皂哥，莫邪姐就可以了!O(∩_∩)O哈哈~

小沛回复:

流言止于智者。

话说您把期数搞错了……现在这期才是284期。而且，明年第一期就会加页的！

另外，现在我口头封你为：闯家帮青木堂堂主！（貌似和某小宝类似）

一则超长的留言

小“飞”同学的这个留言堪称电软博客建立以来最长的一则。通读下来，虽不离奇，倒也十分亲切。很多读者都喜欢和别人分享自己的游戏生涯，原本我觉得大家都是寻常人，寻常人的传记又有多少观众缘呢？现在看来则推翻了我原先的想法。因为大家都是热爱游戏的玩家，也正因为大家都有相同的爱好，于是即便写些寻常的游戏生活，也很容易引起其他人的共鸣。下面这篇文章便是一例。

飞啊飞啊坠

托儿所开始接触山寨版FC。

游戏时间充裕，水平不足，主要从事魂斗罗、坦克大战研究。

小学时入手第二台游戏机——砖GB。

期间主要从事宠物小精灵研究，通关无数，偶然间发现饿狼传说隐藏秘笈。曾一腔热血购入一盘宠物小精灵黄日文版，在完全看不懂文字信息的情况下整整一天从头打至毒系会馆，三主角均已完成最终进化的情况下存盘睡觉，第二天醒来发现其记忆电池已损坏……

初中在以成绩换实物的奖励性政策下入手第三台游戏机，PSone。

开始正式接触大量不同类型游戏，并开始找到自我定位。因为文字原因RPG玩过较长时间的只有射雕英雄传，尽管系统很幼稚（最终BOSS的难度在哪里！= =），但仍乐在其中数周目；迷恋上机战系列，尽管看不懂剧情，但每每主人公的声嘶力竭都能让我极度投入，在α系列中流连忘返，至今仍对α外传最后的变态难度耿耿于怀；实况，这个就没必要多说了，当年的第一时间杀手，不过如今已近不常玩，反而投身给2K了，这是后话……不过PS带给我最多的，绝对是自己RAC魂的觉醒！从RageRacer，到GT1、2，以及忘记名字的拉力赛，我开始觉得自己对赛道竞速充满了热血。我对PS最后的记忆就是在GT2中驾驶着GTO进行两小时耐力赛勇夺第三的热泪盈眶……什么？第三不稀奇？直道上被没有废话地甩开的逆境啊！

初中四年的生活比较丰富，GBAsp也在稍后入手。

依旧是除了宠物小精灵之外建树不多，期间穿插大叔一家的客串，在这里要感谢马里奥，路易，瓦里奥，耀西……

最后的初中岁月，当别人收获了无数假期补课的时候，我收获了步入迟暮的PS2，型号39001。

特地提一下型号是因为质量实在太棒了，至今坚固耐用，从未出过故障，如今在我爸爸的卧室坚持服役（他特爱玩世界拉力竞标赛4，主要负责欣赏风景，平均时速40公里）。基本上PS2的生涯可以用四个游戏来概括（尽管入手了不下两百个游戏，玩盗版游戏的通病啊），GT、宿命2、皇牌空战、机战。GT3玩到GT4，真的只能用膜拜来阐述我的情感了。我越来越喜欢这类仿真类赛车游戏，Burnout系列虽然不错，但也只是偶尔消遣。顺便提一下，每一作的GT我都是全驾照考取，虽然不是完美全金，但身为初二初三的不想考太烂学校的学生，这游戏时间上也不能太放纵。宿命传说2应该是我对RPG热爱的一次井喷，一直苦于没有中文RPG所以把所有的爱全投入到这一作中，导致了将近一百小时，尽管也不算多，但绝对用心良苦的拯救世界的体验，间接致使我开始迷恋仓木麻衣。皇牌空战最初是应热爱军事的父皇的要求为他通关，好让他随便选关卡游戏的，然后自己一不小心也就不能自拔了。那一次，在逃走就算通关的情况下，我毅然调转机头，杀入敌军，成为传说；那一次我使用了逆天的ActionReplay2，导弹不间断呼啸射出的豪迈让我误以为自己在玩超时空要塞；机战多说无益，只爱超级系的怒吼啊（不过那个SC算怎么回事？无视）！最后想起一件事，记得有一次电击收藏放送了一段头文字D的录像，是秋明下坡和文太的对决，然后我发现我秋明下坡的成绩比他好……有记忆卡为证。

高考意外地顺利，比预想的要好很多，然后就有了我的XBOX360（为了迎接它特意去买了一台40寸的三星液晶）。

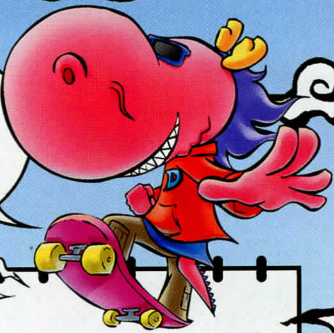
索饭不要打我，我也很无奈的，先撇开经济负担能力不讲，光是游戏这方面，让我有理由继续坚持PS3的也就只剩下了GT，但是GT的发售遥遥无期，也就怪我不得了。客观地来说，PGR，Forza，真的也都是极优秀的仿真竞速游戏，欧美厂商这几年的发展势头的确让人为之一叹。说说360给我带来的不一样的，那应该就是车枪球文化的繁荣。不说车，枪和球越来越占据我们有限的游戏时间。在高清时代，使命召唤这样的怪兽几乎就是无解的神作，尤其当我是一个身心健全的成年男性。我一直不屑于死或生这类的卖肉游戏，热血总是比性欲更能刺激男人的单细胞这是事实。而作为一个准球迷也好伪球迷也罢，如今不玩球类游戏的地球人也正在逐渐消亡，甚至有时会买了一堆游戏结果每个礼拜回来就是十几场NBA。“我不是不相信宗教，谁能给我显神迹，我就信谁”，同样的，我们不是不玩游戏，什么游戏能给我们带来快乐，我们就玩什么。不关乎文化，不关乎立场，不关乎忠诚，不关乎所有虚无缥缈的形式主义，这才是我们选择游戏的本质不是吗。

眼力大考验答案

问题1答案：街头霸王
问题2答案：PCE
问题3答案：102个
问题4答案：5个
问题5答案：隆、肯、沙盖特、春丽、豪鬼、桑吉尔夫、维加
问题6答案：沙盖特、维加、吉尔
问题7答案：小野义德
问题8答案：肯

Smile

龙哥热线



看完DMC最新预告片后也许会哭泣的龙哥

Q 请教：我的小P按键出了些问题，请教一下如何解决。先是摇杆自动向上（在玩皇牌空战时感觉最明显，机体一直向上抬），后来自行拆机擦拭了触点，现在解决了，可是又有新的问题出现就是L键有问题（同样在玩空战时不时的就开始减速，自己判断是L键的触点没有粘好，再次拆机重新安装了一下，可是还是会重复），最后的问题就是想退出游戏按HOME键后再按其他按键没有任何反应。是不是需要重新把所有的按键换掉？（新浪网友）

A 一般PSP按键出现问题主要跟两个方面的因素有关：一个是按键本身的问题，另一个则是机器主板的问题。不过根据你的描述龙哥推断你的小P之所以会出现如上问题主要还是因为按键导电胶圈的缘故，而且你说已经自己重新安装过好几遍了，也许会留下一些损伤。看来得换一套新的胶圈了，去电玩店换一套不会很贵的。

Q 本人小p最近出了以下故障：1玩iso时光头发红光并在转动，2安装屏蔽光驱的插件后常弹出“是否退出游戏”。问：龙哥，这是怎么一回事，有什么解决方法？。以上，谢了！（新浪网友）

A 1、如果玩UMD的话，在游戏过程中开碟仓可是会飞盘的。如果玩ISO的话，则需要屏蔽光驱，就是跳过光驱直接从记忆棒中读取游戏，这样光头就不会再转动了；2、这个啊，打开PSP的UMD碟仓会看到上面有个按钮，就在UMD光盘圆卷内的位置，只要用一小块硬纸压好那个开关就不会弹了。你的第一个问题应该也会随之解决的。

Q 龙哥，最近我玩了些只能用Sony np9600引导的PSP游戏，结果要退出游戏才发现PSP的home，+，—键怎么按都没反应且呼不出FC，只能强制关机.后来我玩m33引导的游戏，home，+，—键又能用了且呼能出FC。我很担心，这究竟是什么回事，可以详细讲解吗？（新浪网友）

A 在下载FC时一定要注意它所支持的系统版本，一般在下载处都会对其所支持的PSP系统版本有所说明。从你的情况来判断应该是你所下载的FC支持m33而不支持np9600，只要以后在使用FC时多多注意一下就好，并不是什么大问题。

Q 龙哥好，问下《采配のゆくえ》这个游戏有没有完全汉化的，上次下的玩到第二章就没汉化了，谢谢。（新浪网友 Justwe）

A 很遗憾，《采配のゆくえ》的汉化组解散了，暂时没有新的汉化组接手，所以目前还是只有前两章的汉化。



↑曾被誉为战国版《逆转裁判》的本作，游戏总体素质还算不错，只不过游戏的汉化过程着实令人感到惋惜。

Q 龙哥，我最近刚买了一个没有改过机的原版PSP3000，是一个朋友从香港带回来的，因为我是个游戏新手，有很多事还都没弄明白。人家都说用PSP可以上网，我想请教下龙哥怎么用PSP上网呢？（江西南昌　柴进飞）

A PSP内置无线上网功能，和其他的无线笔记本一样PSP可以无线上网。PSP兼容无线网络覆盖的地方，只要有无线网络信号PSP就可以自动搜索到无线网络上网。大家在登录无线网络时一定要注意是公用网络还是加密的私人网络，在机场、星巴克等公共场所大家可以直接登录而没有任何限制。如果登录的是加密的私人网络，大家则要输入正确的WEP Key。一般来说，只要笔记本能无线上网的地方PSP就同样可以上网。首先，大家打开PSP的网络设置，选网络设定-> 基础模式 -> 创建新连接；然后，在无线LAN设定中，选择检测，PSP就会自动检测附近的无线网络，一般信号强度在80%以上就算稳定了。进入无线LAN安全设定之后，如果有NONE这个选项的话就可以直接登录，但是如果有密钥的话就得进入WEP Key界面输入正确的密码了。接着在网络设定中选择“简易”，PSP就会自动获取该无线路由器的一切信息，包括IP地址，DNS地址等等，保存好网络设置后大家就可以打开浏览器观看自己喜欢的网页了。

Q 龙哥，玩过 Xbox360 上的《闪电狗》吗？本人游戏苦手，请指教。《闪电狗》第三关一开始先打几个小兵，打完后 把左右两个大石头吼开，完事之后左边是个能量吸取能量的地方，右边是个类似于眼睛的大石头（中间部位），左边是一直按B按键，吸取了一些能量（姑且这么说）之后就过不去了，是打开右边？还是打开上面的大石头啊？下面有句英文 “jump and ground pound this pressure plate to actirate it”。我也看不懂，希望大家解答啦 本人游戏苦手。（新浪网友 疯狂の面容）

A 龙哥没有玩过这游戏，但是依据你给出的英文提示，这地方应该是让你从高处跳下踩那个压力盘来启动某机关，希望能对你有所帮助。如果还是不行的话，龙哥一定尽快将此游戏通关一遍之后再向你传授经验，还请见谅。

色差线与HDMI线的区别

Q 请问龙哥，PS3用分量线跟HDMI线输出的1080P在画面上有什么本质上的不同？玩1080P游戏时感觉用眼看不出什么区别啊。（新浪网友 电软饭最好吃）

A HDMI，即数字高清接口，眼下的液晶电视或者全高清显示器都会带有，支持一条线直接传输音频和视频，免去了还要外接音频线的麻烦，可以传送无压缩的音频信号及视频信号，最大程度上减少了数字信号的输出损耗。HDMI不仅可以满足目前最高画质1080P的分辨率，还支持八声道96kHz或立体声192kHz数码音频传送。可以说，目前HDMI是走在时代最前列的数字信号输出方式，它的总体输出质量目前无人能敌。色差分量线输出则是将S-Video传输的色度信号C分解为色差Cr和Cb，这样就避免了两路色差混合译码并再次分离的过程，最大限度地缩短了视频源到显示器成像之间的视频信号信道，避免了因繁琐的传输过程所带来的影像失真。目前为止从最基本的480i到倍频扫描的480p，甚至720p、1080i等等，色差分量输出都有办法将信号传送到显示器中。不过色差分量线同HDMI最根本的区别就在于HDMI为数字信号输出，而色差分量线则还是模拟信号输出。举个最简单的例子，大家在玩游戏时注意屏幕下方的字幕，HDMI输出就比色差分量线输出效果好很多。

Q 龙哥你好，我是一个地地道道的FPS爱好者，目前手上只有一台Xbox 360，但是在游戏过程中我发现其实FPS最佳的操作方式还是鼠标加键盘，用手柄多少都感觉有些别扭。所以啊，我主要想咨询下，Xbox 360可以用鼠标加键盘来玩游戏吗？多谢龙哥了。

（北京 张强）

A 的确，在用手柄操作FPS时，无论是射击的感觉还是操控的精确度比起键盘和鼠标的搭配都要差上不少。而且针对这一现象目前也一直没有找到一条绝佳的解决道路，这最终还是需要游戏制作厂商和相关硬件生产厂商共同努力才能带给玩家最优的游戏感受。其实，Xbox 360是支持USB键盘的，机器的主界面都可以用键盘来操作，而且只要遇见需要字符输入的地方也是都可以用键盘输入的。不过在游戏过程中的指令输入和角色控制目前还尚不支持键盘，而鼠标则是Xbox 360根本不支持的。



←这就是传说中的FPS专用手柄了，只是不知道实际操作感是否会令铁杆玩家们满意呢？

Q 龙哥，《高达无双2》里面的好感度为“普通”，具体该怎么刷上去呀？还有，PS2平台上有什么人设卡通点，并且汉化了的RPG大作吗？

（新浪网友）

A 《高达无双2》中关于好感度会在关卡前注明本关的敌人和友军的配置，玩家只要在固定关卡中保留或击落敌对机体，相关角色就会随着任务完成而提升或降低好感度，这就要视你的具体情况而定了。PS2上的汉化游戏寥寥可数，符合你条件的可能就只有《宿命传说2》和《妖精战士》了。

XBOX360玩不了最新游戏？

Q 龙哥or弟，你一定要帮我啊，听说前几天《光环 致远星》偷跑了，作为该系列的忠实粉丝我好不容易熬到下班后二话不说就跑去电玩店买了一张D盘准备好好体验一把《光环》系列的一贯壮阔战斗呢，结果发现我的双65版本Xbox 360玩不了，真是哭死。我已经将游戏成功安装到硬盘了，但是一点进入游戏就黑屏，接着提示需要系统更新，选“是”的话会出现错误提示然后回到主界面，选“否”的话直接就回到主界面了。可是原来的老游戏我试了下都能玩啊，后来我上网查了一下，应该是我Xbox 360的系统版本过老，好像需要引导盘之类的东西，龙哥，我对于系统这方面一向是小白，我该怎么办？

（湖南长沙 谢文亮）

Q 编辑部的达人们好，在下的360是在今年元旦买的，是日版ARCADE版，最近出的新游戏大部分都不能玩，都是显示播放DVD，网上说是需要引导盘或升级固件。还有就是我的主机时间一直是2005年，修改后重开机后又时光倒流回2005年了。希望贵刊的达人们帮主在下解决一下这个问题，谢谢。

A 双65的Xbox 360玩不了最新游戏主要是由于光驱固件版本过低造成的，而且国内改过机的Xbox360又不能上网去在线更新，如果你有时间的话去电玩店将固件版本刷到1..61就应该没有问题了。对了，龙哥还有个独家秘笈，如果你有前段时间《荒野大镖客》这个游戏的话就可以将盘放入Xbox 360进行游戏，等提示需要更新系统时选“是”就OK了，立马可以免去还要跑电玩店的麻烦。记住，一般人我不告诉他喔。至于Xbox 360的系统时间问题，我想可能国内的大部分玩家都会遇到的吧。因为被改过机的Xbox 360都已经在一定意义上失去了联网的功能，既然不能联网，那么系统时间就无法得到更新，所以就只能停留在初始设置状态了。

Q 1.PS2游戏出现黑屏是怎么回事？我的一张D5《战国无双2猛将传》，时不时会出现黑屏，就是在玩“无双演武”模式中有过场动画的章节。有时会黑屏，有时不会。是我的PS2光头不行么？PS2 90006港版，直读改机。

2.PS2《真三国无双》三代和四代都没有中文版的么?PC版上有中文的，但我的老电脑玩不了，所有买了PS2想玩这两款游戏。KOEI都没有在PS2平台上出过中文?

3.PS2可以进行固件更新吗？像PSP、PS3样。不知道PS2用的是什么系统。

4.PSP上TF卡转换器，就是记忆棒卡套，把TF卡变成记忆棒的，用在PSP上，对游戏、电影会不会出现不兼容状况？组棒坏了，但感觉原装记忆棒价格又高，并且也只能用在PSP上。所以就想买个卡套，用TF卡转接下，但又怕会出现像组棒一样不兼容情况。

5.我的PSP3000 5.03GEN—C系统对CSO游戏兼容不好，是组棒的关系吗？《虹吸战士 黑镜》和《荣誉勋章 英雄2》（均是CSO格式）无法再同一种模式下运行？屏幕上经常出现8000124的状况。

6.最后问下龙哥，《真三国无双 联合突袭2》通关没？对于这款游戏，我的PSP记忆棒一直存在坏档这个问题。每次玩到一定时间后，存档就显示数据损坏，无法读取。有时玩一两天后坏档，一般玩到第二、三章绝对会坏档，每次自己辛苦打下的记录就这样付诸东流，其他无双游戏也没出现过坏档情况。如果说是组棒原因，玩到现在游戏，只有《联合》的一代和二代有过坏档。网上查了些资料，但均没有很好解释，解决方法也都是要求换成行棒。但网上一些其他组棒现象也没有过坏档情况，似乎是一部分人有这种情况。

（湖南长沙 李爽）

A 1、这个一般都是由于PS2的D盘质量做工太次而引起的游戏过程中黑屏，不过大家平时也要注意及时清洁自己的游戏机光头，这样才能“活到老，玩到老”嘛。

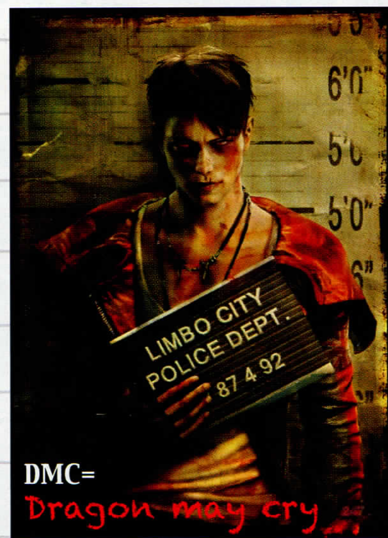
2、话说353真没有中文版，354的中文版倒是由民间汉化团制作过，只不过汉化的素质一般。PC版游戏的汉化相对来说会更方便一些，有些游戏只要直接覆盖原带的语言包就可以实现汉化，但是汉化电视游戏则不然，工序上要繁复许多。因为Sony只是短暂推出过大陆版行货就退出了中国的大陆市场，因此我们大陆地区其实并不算是PS2及其游戏的官方市场。理所当然，光荣不会在非官方合作的市场上花费太大的功夫，所以《真三国无双》系列一直没有推出过官方汉化版也就不足为怪了。

3、没有，相比较目前眼下的游戏机来说，PS2更当是一台纯粹的“游戏机”。

4、这个不会不兼容的，请这位读者放心。但是最为让玩家放心的还是购买一个原装记忆棒，毕竟一分钱一分货啊。

5、CSO格式的《虹吸战士 黑镜》和《荣誉勋章 英雄2》无法再同一种模式下运行跟记忆棒的原装与否没有关系，主要是跟你PSP现有的系统有关，只不过是此系统对于CSO格式的兼容性不佳而已。

6、这个游戏必然通过关，当年这也是龙哥上下班路上的时间杀手，还因此在地铁上坐过站呢。你的PSP之所以会出现这种坏档状况，主要是因为你的系统版本过低，该升级啦。只要把你的系统版本刷高点就可以完美兼容《联合》的一代和二代了，建议将系统升级为普罗米修斯，这样自然也就不会再有坏档的状况出现了。



DMC=
Dragon may cry

□文/肥皂



FOREVER NOBLE, REMEMBER REACH!

XBOX 360 X360	本刊译名：光环 致远星		2010年9月14日	
	第一人称射击	BUNGIE Software	59.99美元	美版
	DVD*	1人	720P	17岁以上

《光环 致远星》，我对这个游戏期待已久，从游戏进仓到最终通关，心中的感动一直无法抑制....Halo，光是这四个字母组合在一起就已经具有了巨大的魔力！三年磨一剑，对于本作的一贯高素质我并没有感到意外，各位在游戏时尽管放开自己的心灵去毫无保留地享受那一幕又一幕的浩大场景和震撼战斗就好。Noble小队、致远星——史诗就在我们面前，没有为玩家留下丝毫的遗憾，Halo在那血色的残阳中华丽谢幕！

按键说明



游戏界面介绍





游戏模式简介

战役	即单机模式主线剧情流程，拿起手中的枪来保卫致远星吧。
配对	Xbox Live多人线上对战模式，需要金会员资格方可参加。
枪林弹雨	完美支持系统连线的多人联机，终于不用怕被Ban了，并且在自定义选项中可以随意选择游戏设定，实在是打成就刷分升级的好地方。截至目前，本作在此模式中总共提供了八张地图备选。
自订游戏	让其他玩家依据你所制订的游戏规则、设计的地图来参与战斗或者完成任务，游戏中提供了人九张地图备选，游戏类型则主要包括：保卫之王、入侵、山丘之王、感染、抢旗之王、收集气质、杀戮之王、毁灭之王、猎头之王、突袭之王、竞速和领土之王。
Forge	可以与朋友即时编辑理想中的地图，在此模式中也可完全采用“自订游戏”中的游戏规则。



其他

剧院	回顾和重播玩家在多人游戏中的英勇战斗画面。
军火库	玩家可以在其中购买物品来改变自己在游戏中的外貌，所提供的物品包括：头盔、左肩、右肩、胸膛、手腕、工具、面甲迷彩、护膝、护甲效果和枪林弹雨语音。不过这些物品大都需要玩家积累一定的CR值并达到相应的军衔方可解锁使用。
加分骷髅头	总共有九个主要骷髅和四个次要骷髅，玩家在开启骷髅后将会大幅增加游戏难度，但相应的在过关后加分也会变得相当可观。
军衔	在战役或者枪林弹雨中成功过关即可获得一定的分数，当分数累积到一定程度玩家就可以提升自身的军衔，军火库中许多物品的购买都与军衔高地密不可分。不过令人郁闷的是军衔在一个军阶上必须连升三级后才能到达下一阶段。



上手直观感受

本作虽然取消了之前备受好评的双手持枪系统，但由于多种枪械细腻手感地修正以及护甲技能地加入，使得本作的爽快感较之从前有过之而无不及。游戏中的射击命中感更加硬派，玩家在换弹夹是甚至都可以感受的到枪械弹簧细微地颤动。不过本作在对付精英时感觉较之从前更难破甲，远距离攻击基本等于浪费子弹，大家一定要想办法缩短攻击距离，因此对玩家的操作能力也有了更高的要求。本作的画面和配乐就更不用说了，本系列一贯的精益求精绝对不是盖的。玩过《致远星》后，我发现原来一款电视游戏也可以如此的华丽并震撼人心。



Noble小队英雄谱

Noble 小队隶属 UNSC 海军特种作战部队第三组，小队成员大部分都来自已经在战斗中被打破建制的斯巴达–III α 和 β 连。这些战士在数次自杀性任务中都存活了下来，战斗力之强悍令敌人闻风丧胆，是人类精英作战部队中的翘楚，在致远星战役中他们与陆军配合执行各种高危机密任务。

在Noble 小队的人员配置中，久经沙场的Carter是整支小队的指挥官；女斯巴达战士Kat担任副队，同时她也是小队中的密码、情报、通信专家；神枪手Jun担任小队狙击手；性格桀骜不驯的Emile是小队的突击专家；大个子Jorge是机枪手，同时他和士官长约翰—117为同期的斯巴达–II战士。





Carter-259/ Noble 1	
姓名	卡特（Carter）
性别	男
军衔	中校（Commander）
军牌编号	S-259
隶属作战单位	海军特种作战部队第三组 / Noble小队/队长（指挥官）
出生日期	2520年8月27日
出生地	Durban, Biko
身高	208.3 cm
体重	113.4 kg
个人履历	他是天生的领导者，具有极强的凝聚力，在危难时刻总能鼓舞属下的信心。在战场之上Carter绝对是一个值得信赖、令人信服的指挥官，他战术运用得当，在高压下能够保持冷静的头脑，屡次带领小队给予敌人重创。同时，饱受战乱之苦的他深知生命的宝贵，在战斗中他不会丢下一个同伴，即使Thom-293是由于个人原因在战斗中阵亡，他也把Thom-293的牺牲归咎为自己的战前准备不充分。Carter的个人魅力和高效的领导模式使其成为了Noble小队当之无愧的核心。

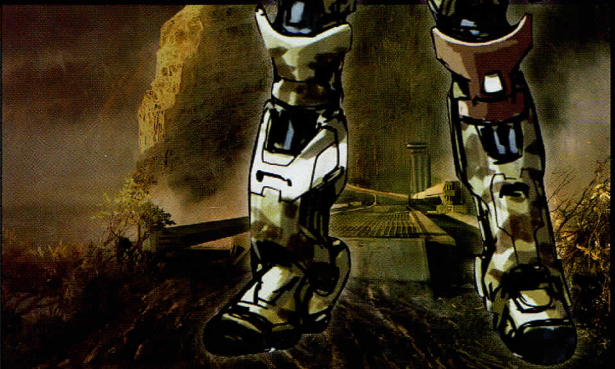
Kat-320/ Noble 2	
姓名	凯特（Kat）
性别	女
军衔	少校（Lieutenant Commander）
军牌编号	S-320
隶属作战单位	海军特种作战部队第三组 / Noble小队/副队长
出生日期	2530年1月30日
出生	Monastir, New Harmony
身高	205.7 cm
体重	97.5 kg
个人履历	作为一名女性斯巴达战士，在战场之上她拥有着连男人都无法企及的勇气和创造力。之前Noble小队的所向披靡与Kat杰出的情报获取和情报分析能力密不可分，她屡次从别人看来残缺不全毫无头绪的情报中整理出珍贵资料从而为小队寻找到正确的战略导向。她是战士的典范，也是一名杰出的密码专家，至今为止还没有她不能破解的系统，因此，Noble小队多次接触到未经授权的绝密资料。最后，Halsey博士也正是受到了Kat的启发而在刺刀基地地下发现了能战胜星盟的秘密……





Jun-266/ Noble 3	
姓名	俊（Jun）
性别	男
军衔	二级准尉 （Warrant Officer）
军牌编号	S-266
隶属作战单位	海军特种作战部队第三组 / Noble小队/狙击手
出生日期	2524年2月28日
出生地	Tyumen, New Harmony
身高	210.5 cm
体重	111.1 kg
个人履历	作为一名出色的狙击手，Jun可以在任何恶劣的条件下坚守且极富耐心，并擅于隐匿自己的行踪。他生性乐观，喜欢跟小队其他成员胡吹滥侃，但是他从不狂妄自大，因此也不会招队友讨厌。Jun是一名理想主义者，更是一名超级斯巴达战士。

Emile-239/ Noble 4	
姓名	埃米尔（Emile）
性别	男
军衔	二级准尉 （Warrant Officer）
军牌编号	S-239
隶属作战单位	海军特种作战部队第三组 / Noble小队/突击手
出生日期	2523年3月11日
出生地	Luxor, Eridanus II
身高	210.5 cm
体重	111.1 kg
个人履历	在战场上Emile是队伍中绝对的精锐并为队友们所倚重，不过他勇猛的作战风格有时也会成为一柄双刃剑。他桀骜的性格也使得与别人的交流并不是很顺畅，表面上虽然装作对什么事都漠不关心，实际上是他不想面对战争所造成的残酷现实。





Jorge-052 /Noble 5

姓名	乔治（Jorge）
性别	男
军衔	一级准尉 （Chief Warrant Officer）
军牌编号	S-052
隶属作战单位	海军特种作战部队第三组 / Noble小队/机枪手
出生日期	2511年3月5日
出生地	Palhaza, Reach
身高	223.5 cm
体重	145.2 kg
个人履历	他是团队中与星盟和叛军交锋次数最多的老兵，作为一名斯巴达战士，他可以以一挡百，并擅长激励队友和战争遗孤的信心和勇气。一方面，他是一名坚如磐石的职业军人，对敌人毫无怜悯之心；另一方面，他又是一名和蔼的大朋友，果敢并极富同情心。

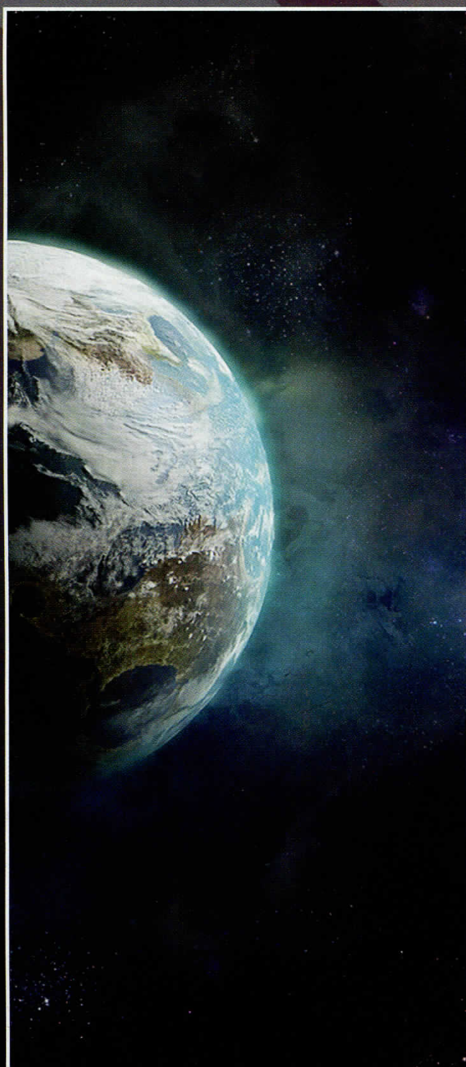
Spartan-312 /Noble 6

Noble 6的具体资料大多需要玩家自定义，因此无法定论。



姓名	未知
性别	未知
军衔	中尉（Lieutenant）
军牌编号	S-312
隶属作战单位	海军特种作战部队第三组 / Noble小队（貌似可以担当一切角色）
出生日期	未知
出生地	未知
身高	未知
体重	未知
个人履历	为了弥补Thom所留下的空缺，Noble 6被应招入队。他/她的资料属于绝密，Kat曾说自己度过Noble 6那部分没有被抹去的资料。实际上，Noble 6拥有者不为人知的过去：他/她曾经的一次独狼刺杀行动不仅破坏了敌方组织还使得整个敌方部队人间蒸发。本有机会随“秋风之墩”一起离开的他/她最终选择了自己的宿命——为致远而战，为自由而战，为希望而战！





护甲能力解析

奔跑（Sprint）

此能力为玩家的初始默认护甲，当启动奔跑后，玩家将进入快速奔跑状态，在奔跑过程中如果投掷手雷或者跳跃的话都可以增加距离，不过在奔跑过程中不能发动枪械攻击。此能力在战斗过程中较少用到，不过在行军赶目的地或者冲出包围圈的时候却又必不可少。

闪避（Evade）

此能力为星盟精英种族专用，在高难度下是玩家们的噩梦。装备此护甲后，精英可以快速原地移动瞬间躲开玩家的攻击，此时，玩家切忌心急，只要耐着性子连续攻击几次就会破甲，千万不要扣住扳机不放喔，否则可就得不偿失了。

护甲锁（Armor Lock）

在发动护甲锁的能力后，玩家将进入第三人称跪姿的无敌状态并将对周边产生EMP电磁脉冲，附近的敌人和载具都会被破甲或陷入瘫痪状态，同时粘在玩家身上的电浆雷和刺针也都可以被弹开。相应的，此能力蓄力愈久，所发出的EMP冲击范围就越大。

天盾（Drop Shield）

启动天盾能力后，玩家身边就会展开一个半圆形的结界，此时一切枪械攻击都不能穿透，玩家及小队成员都可以快速回复护甲和生命值。不过值得大家注意的是，虽然子弹不能穿透，但是人员和载具都可以自由进出，可不要被冷不丁冒出来的敌人肉搏致死喔。可以说，“天盾”和之前的“护甲锁”为本作战斗过程中最为实用的两大护甲，大家在有多种护甲备选的情况下可以优先考虑这两款。

全像术（Hologram）

类似于忍者世界中“影分身”技能，玩家可以借此放出一个与自己一模一样的分身来吸引敌方注意，然后趁机绕到大后方将其一举歼灭。玩家可以用准心选好分身所要前往的位置，然后按一下LB键锁定，随后再按一下LB键就可以成功发动分身了。不过分身在整个过程中没有任何攻击力，也不会在雷达上显现。原角色被杀或者能量全部耗尽后，分身随之消失。

喷射推进器（Jet Pack）

玩家装备后可以腾空而起，按LB键的时间越长，可以到达的高度也就更高。此能力对于发动奇袭很有效果，特别是搭配手雷、榴弹等武器后绝对是“神兵天降”，瞬间就可杀的敌人片甲不留。不过当能量耗尽后，玩家就会自由落体，千万不要因为此前上升的高度过高而把自己活活摔死啊。

行动隐身衣（Active Camouflage）

当发动隐身能力后，玩家可以在敌人没有发觉的情况下悄悄从背后将其解决。不过在快速移动和开枪过程中，隐形效果则很容易被对方发现。本护甲在游戏第三关“日暮”中将发挥决定性的作用。



(本攻略基于"传奇"难度完成，剧情则为第一人称角度叙述，谨供大家参考)

公元26世纪，人类科技的进步已经使得超光速空间旅行成为可能，太空移民逐开启了崭新的篇章，以地球为母星的人类在浩瀚的星际中开拓了成千上万的新居住地。在历史的进程当中人类之间由于各种争端而爆发的战乱不断，但是一个共同敌人的出现为这种摇般的战乱画上了休止符，这个敌人就是——星盟。星盟以人类的对外移民运动亵渎了他们的朝圣之旅为由向人类发动了圣战，人们只得一致对外共同对抗由不同宇宙种族组成的星盟，长达数十年的人类与星盟之间的战争由此展开。

公元2525年，作为人类远地殖民星球之一的丰饶星（Harvest）遭受到星盟的猛烈攻击而陷落，随后，科尔（Cole）将军率领舰队展开丰饶星夺回战，尽管在丰饶星战区人类拥有着三倍于星盟的舰队，但是星盟的科技异常发达且战士比人类强壮许多。经过了六年的时间，直到2531年，人类以损失三分之二舰队的代价夺回了丰饶星。班师回到地球的科尔将军却得知6年间绝大多数远地殖民星球已经因为星盟的攻击而陷落，数以亿计的人们在战火中无辜死亡。此后的十几年时间，人类远地殖民星几乎全部沦陷，而近地殖民星也已沦陷大半，人类面临着空前的危机。公元2552年，离地球最近的重要近地殖民星军事基地，被誉为地球最后一道屏障的致远星开始遭到星盟的猛烈攻击。

人类最后的王牌——我们基因强化斯巴达战士也于致远星开始集结……

Ⅰ 寒冬告急



像是一支已经离弦的箭，轻盈地，在时间的波涛中呼啸而过，冷冷的金属声音，又如低低的呜咽……，我知道，尽管结局一早就不容再改变，而那靶心，只一瞬间，便从此隔了无边的海，成了它永远也飞不过的彼岸…时间的向前推移只会无限放大这壮阔…

致远星，一切一切的原点，拥有着对未来的种种启示。我前往大名鼎鼎的Noble小队报到，但作为一名替补，似乎我并没有受到其他队员们的待见。Carter队长倒是很耐心，在今后的行动中他就是我们小队的大脑，他告诉我，"Noble小队不会丢下一个人，但是你也不许逞英雄。"Kat是小队中有着独特魅力的女性，看样子她已经读过我的绝密档案了。不过，Emile对我只是冷冷一笑，倒是大个子Jorge有着与他外表不相称的温和，而Jun则是个地地道道的话痨。

很快，我们从总部得知个通讯站突然失去了一切联系，小队遂被派遣前往调查。由于该地六个月前曾发生过叛乱，我们本怀疑通讯中断和叛军有关。然而，当我们到达时却发现通讯站已被血洗，并且进入了通讯死角与总部失去一切联络。深入之后我们和星盟一小股部队交上了火，原来罪魁祸首根本不是叛军而是星盟！在没有任何征兆的情况下致远星地表居然出现了星盟陆战队？！这预示着什么呢？作为精英战斗部队，通讯站外围的豺狼怪根本不堪一击，但是当我们进入内部时居然发现了星盟精英战士，看来这次星盟绝对是来者不善。在战斗中我们发现了幸存者——一个亲眼目睹父亲惨死于星盟手下的女孩，经过大个子Jorge的鼓励，女孩重新鼓起了活下去的勇气。是啊，为了宿命，为了希望，为了能再呼吸到野外带着草香的新鲜空气，要活下去……

本关难点



在直升机上，玩家可以按A键选取既有的操作办法，也可以按Y键选择反转，当然，一切设定都是可以在菜单中根据个人喜好而随意更改的。

本作中有很多遭遇战并不是强制性的，所以在高难度下大家不必和敌人过多纠缠，看准机会朝目标地点进发就是，这样可以省去不少麻烦。

大家注意，与你一起战斗的队友是无敌的，因此玩家大可将正面迅猛的活力交给队友应付，自己则可以趁机包抄至敌人后方打他们个措手不及。

在本关守备基地大门时，大家一定要注意星盟舰艇主炮的火力，一不小心可是会被秒杀滴。当敌人刚被空投落地还没来得及散开时，瞅准时机扔手雷过去会对他们造成大面积的杀伤。在大家忙于应对正面敌人的进攻时也一定要注意兼顾右侧的通道，否则会被敌人包抄。

在同Jorge进入内部清空敌人时，大家可以在右手边拿到神射手步枪。打开夜视仪，先远距离干掉豺狼怪，然后迅速推进消灭精英战士。当遇到手持能量剑的精英战士朝你猛扑时大家不要硬拼，记得及时后撤，因为它两刀即可将玩家击杀。还有一招邪道，就是碰见持剑精英后大家撤到Jorge身后，那么他就会找Jorge肉搏，大家只要在后面补上几枪就OK了。最后，开启通讯开关后本关结束。

精英的打法




1、由于精英战士配备有闪避护甲的原因，高难度下远距离攻击精英等于浪费子弹；

2、尽量缩短攻击距离，创造近战机会。玩家可让队友帮助吸引火力，然后借助场景掩体包抄其背后；

3、单挑状况下可以先用手雷或电浆弹破甲，然后猛打精英战士头部；抑或也可以待其靠近，冲出去用能量剑或者枪托迅速搞定，不过此打法风险较大，对玩家操作水准要求较高

Ⅱ ONI刺刀基地



刺刀基地，这里曾是战士们的家，不过如今由于星盟的进犯已经沦为巷战的战场。人不犯我我不犯人，但如今侵略者已经杀到了我们家门口，对他们最好的回应便是以牙还牙、以血还血。

这次我们需要将敌人赶出刺刀基地，重新夺回属于我们的家园。敌人的进攻丝毫不留情面，甚至接连动用了猎人和坦克等重火力，不过，凭借我们的机智和勇气，敌人的进攻最终被我们打退。

本关难点




在本关初始的战斗场景中，由于地形较为开阔，所以与精英对战较有难度。玩家可以先清空左边的高台，然后顺便捡起大杀伤力的狙击步枪，而后Kat也会在下方强势推进压缩敌军的活动空间。玩家此时就不要吝惜手雷了，尽管往上招呼吧。

当遇见敌军坦克时，玩家不要傻等在固定掩体后不动地方，这样是会被坦克轻易秒杀滴。这里玩家应首先干掉来袭的精英，然后再用激光瞄准器呼叫空中支援。如果想开启"一箭双雕"奖杯的话则需要玩家看准两辆坦克靠近的时机再瞄准，由于坦克的射速较慢并且弹道为抛物线，所以只要玩家灵活机动，坦克是很难打到你的。

在驾驶载具时，AI的设定实在不敢恭维，在游戏中建议一切载具都由玩家驾驶。

在进入由敌军势力控制的据点时不要冲太猛，否则会成为四周交叉火力的活靶子。在这里最好能抢下敌人的载具，这样今后的战斗就会简化不少。

进入大楼内部后，建议玩家配备冲锋枪加喷子，特别是后者的近距离杀伤力极大。

来到本关最后一处捡起火箭筒之后先不要着急，右边会出现两个隐身的精英，朝大致方向扔个手雷会有一定几率逼他们现身。在干掉此处所有的精英战士后，玩家就可以安心消灭敌人的飞船了。有火箭筒锁定目标后一次可以发射两枚火箭弹，玩家需抓好时间差寻找掩体重新装填弹药。

猎人的打法




猎人全身都有装甲保护，皮糙肉厚，并且无论远近都有对玩家一击必杀的恐怖攻击力。不过猎人最大的弱点就是它们体型庞大，行动迟缓。对付他们最为理想的战术就是让队友吸引火力，然后向他们背后的弱点攻击：先用有粘附效果的电浆弹炸开其背后的护甲，随后用枪托或者喷子集中攻击就好。或者也可以故意近猎人的身，引诱它们使出近距离扑杀，随后它们会出现较长时间的硬直，这就是玩家攻击的绝佳时机，此打法虽然刺激但需要玩家高超的走位技术。还有一个比较邪道的打法，就是引诱两个猎人站成一条线，让后面的发炮打前面的。



III 日暮



光芒在地平线上渐渐隐去，黑暗摇身成为了这个星球上的主宰。对于近期星盟的小规模进攻总部很是震惊，但是出现的星盟部队数量却又很少，为了确认星盟主力部队的规模，秘密侦查任务在夜色的掩护下拉开帷幕。我和狙击手Jun组成双人潜入小队来到了其他通讯盲区，经过小规模战斗后，我俩穿过河谷最终来到山顶。远处的景象令我不安，一眼望不到边际的星盟部队已在致远星悄然驻扎，这样的话事态就已经从小规模冲突演变为入侵了。原来，最近的通讯非正常状况是因为星盟所安置的大型干扰器。总部在得知具体情况后命令我们立即撤退，大战已经迫在眉睫。企图在人类建立防御之前就占领致远星，这难道就是星盟的作战计划吗？



本关难点

本关为时下FPS游戏中最为流行的双人狙击关卡，在起始时玩家可以依据语音提示轻松秒杀众多敌人，还可以拿到“行动隐身衣”。

来到敌人阵地旁的高地发动隐身衣技能，然后就尽情地向下方倾泻复仇的子弹吧。注意，狙击枪一次可以射出两发子弹，打蛇打七寸、打精英主打头部。

在向下一场景进发时，路上会遇见两个强力怪兽，不要硬碰硬，装备奔跑护甲后疾冲过去。来到水电站后先打掉敌人在高处平台的机枪手，然后按RB键可以取下电浆炮，虽然行动会变迟缓不少，不过正面绝对没有敌人可以承受得住如此强大的火力。

在中间的圆形平台边缘可以拿到火箭筒，在运输船投下敌军前就将其击落可以免去繁琐的战斗。

IV 矛尖

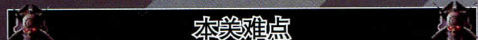


当远处的第一缕阳光投射在地平线时，致远星战役正式打响！人类部队率先向昨晚侦查完毕的地区发起了突袭，数以百计的战车、直升机以及那些挚爱着这片土地的战士们毫不犹豫地奔赴向战场。这是血与火的誓言，是生与死的考验。

生当人杰，死为鬼雄。我们Noble小队个个都是好手，在战场之上左冲右突无人可挡。敌人的大型AA-Gun和干扰器接连被我们破坏。随后我方的大型驱逐舰也作为空中支援投入了战场，并帮助我们完成了对敌军阵地的最后一击。正当我军呈摧枯拉朽之势向前推进时，突然天空闪现出一道巨大的激光束，我方的大型战舰被瞬间击毁。抬头望去，映入我眼帘的却是遮天蔽日的星盟主力舰以及整个星盟舰队，这是和占领丰饶星同等规模的一支舰队！而此时战火已经遍及整个致远星……







本关难点

本关初始玩家手中所持的榴弹发射器威力巨大，只要有足够的耐心，团灭前方的敌人就只是时间问题了。不过玩家要特别注意此处的两个炮台，至于操作炮台的两个豺狼怪，用狙击步枪解决之。

当得到配备有六连发火箭炮的疣猪号后建议由玩家亲自驾驶，记得一定要载上Kat，她可是会帮到我们不少忙呢。在敌人AA-Gun炮台处，玩家只要保持车辆移动就好，剩下的敌兵就交给队友解决吧。此处切忌随意下车，否则很容易被压倒性的火力击毙或被敌人载具碾压致死。在杂兵清理完毕后，玩家只要进入炮台能量控制室攻击下方的能量供给装备就能引起AA-Gun的爆炸，不过一定要注意及时撤退以免被被爆炸波及 。

在本关流程中，具有强大火力的载具可以发挥决定性的作用，所以请大家不要错过任何一个抢夺载具的机会。

直升飞机上的家伙弹药无限，No Mercy，不要手下留情，向下方的敌人疯狂扫射吧。

在得到喷射背包后注意不要一次飞得太高，否则是有可能把自己活活摔死滴。

直奔敌人的防护罩操控室后，趁敌人还没反应过来往里尽情招呼手雷，否则里面敌人的火力相当强悍，实在是不好对付。





V 漫漫长夜



UNSC正在调动一切有生力量来保卫致远星，但是六个编队的战舰群还需要48小时才可在致远星集结。远水解不了近渴，我们孤注一掷决定开展一项赌博式的任务：即由我和Jorge驾驶军刀号宇宙战机强登星盟主力战舰，再内部将其引爆。从太空中俯瞰大地，原本美丽的致远星表面已被战火所覆盖，我们的家园正遭受着战争的蹂躏。

首先打退了敌人对我方空间站的进攻，爆炸的火光在浩渺的太空中不断闪现，仿佛是为那些为家园而战的勇士们所绽放的礼花。在摧毁了星盟战舰的动力系统和僚机后，我们二人强行登入了战舰内部，经过一番近乎肉搏的厮杀，我亲自解决了双手沾满同胞鲜血的星盟主力舰舰长。但是在战斗中，原本要用来炸掉战舰的超级炸弹遥控装置损毁，也就是说必须得有人留下来手动引爆炸弹。还没等我反应过来，Jorge一把将我抓起，“我的一切都是由致远星所赐予，现在到了是我该回报她的时候了。”随后，我被大个子Jorge扔出了战舰，“告诉大家，不要让我的牺牲白费。”手中握着Jorge的兵籍牌，他的声音在我脑海中不断回响。

随着巨大的爆炸，星盟主力舰灰飞烟灭，胜利仿佛就在眼前。突然，电脑语音提示：发现空间跳跃虫洞，话音未落，一支星盟主力舰队已经通过空间跳跃来到致远星。发现空间跳跃虫洞，发现空间跳跃虫洞，发现空间跳跃虫洞……电脑语音一遍遍重复着，而星盟战舰也紧接着一艘艘出现。来到致远星的星盟舰队数量是上次占领丰饶星的50倍！这也标志着致远星正面临着灭顶之灾！

来不及悲伤，一切都还没有结束，我要尽快回到同伴身边……



本关难点

一开始我们就会见识到ODST式的空投精英，看准他们的着陆点，然后扔颗手雷过去，世界就从此可以清净了。

进入宇宙空战环节后，一共会有两波敌人来袭。战机的锁定范围很大，所以大家不用担心打不到敌机。敌方天使号出现后先用机枪破甲，然后再切换至导弹将其彻底击毁。被对方咬住机尾也不用担心，只要发动翻滚躲避即可轻松甩开敌机。大家注意不要离开空间站的防御炮火范围，这样可以减轻不少负担。最后大家小心不要同敌机和空间站相撞即可。

强登敌人主力舰之后玩家会进入一个准真空状态，可以轻易跃上两层的高度，大家可以多多利用这一点和凶残的敌人们周旋，与敌人交火尽量要占据居高临下的有利地形。根据提示来到一个大厅，里面有个悬浮在半空中的工程师，这家伙可以给星盟部队补充护甲，优先将其解决。最后在大厅中守备炸弹时，建议玩家装备护甲锁或者天盾，免得被敌人的强火力秒杀。飞机旁边有狙击步枪，当然，如果你手上有能量剑的话会更好。

SPARTANS NEVER

THEY'RE JUST M

VI 出埃及记

新亚历山大市，这座城市曾经的繁华景象如今只能在记忆中才能找的到了，在战火的蹂躏下她已满目疮痍。在城市的街道旁我看见了许多无辜死去的人们，我必须要尽快同队友会合，然后尽可能地帮助人们安然撤出战区。

很快，我与UNSC的一支地面部队会合了，大家用近乎肉搏的方式生生杀出一条血路，将所有幸存下来的新亚历山大市居民护送登上了大型运输船。

只要憧憬光明，就不会惧怕黑暗，总有一天，我们会重返家园……

本关难点

本关一开始玩家手中只有一把手枪，因此，此时的紧要任务是要赶紧弄到足以和星盟抗衡的称手武器。

老玩家倍感“亲切”的鬼面兽终于在本关露脸，不过这帮家伙多为莽夫，比起精英要好对付得多。不过大家要小心手持重力锤的鬼面兽，这家伙在近身后拥有一击必杀的恐怖杀伤力，所以和鬼面兽们保持距离才是王道啊。这里的重力锤大家能用就用，因为对于敌人这武器同样也是一击必杀。

在拿到喷射背包后跳跃时跟着队友向目标地点进发就好，在腾空过程中注意掌握喷射的节奏，否则飞不到或者飞过头实在是一件很杯具的事情。

来到另一栋大楼后，注意这里有很多狡猾的光束枪豺狼怪对你进行骚扰，要想顺利通过的话则必须优先将它们干掉。

大家不要着急下飞机，先利用飞机上的重型武器将下面的敌兵全都清掉会省事不少。

抢到载具后先磨掉敌人的护甲，如果嫌敌人的闪避太麻烦的话就直接将其撞死。（是不是有点残忍啊？那就再残忍一点好啦。）

最后大家可以利用喷射背包直接前去开启开关，直接无视掉敌兵。

VII 新亚历山大

为了在最大程度上削弱敌人的攻击力，我们开始逐一破坏敌人的发电站，就算这样不能够扭转战局，但最起码也能起到牵制作用，为了致远星，大家愿意竭尽所能献出一切，哪怕，是自己的生命。

在摧毁掉敌人架设的炮台后，我成功降落在了大楼停机坪，终于同Noble小队成功会合，但是唯独缺少了Jorge。此时的天空布满了暗红色的乌云、窗外下着瓢泼大雨，这异样的景象仿佛预示着致远星的命运，大都市新亚历山大在战火中摇摇欲坠。

大家来不及悲伤，突然接到了指挥部违反常规使用广播频道的呼叫，Carter冒着被星盟追踪的危险接了无线电。原来这是Halsey博士的紧急呼叫，在刺刀基地内尚有绝密资料需要护送。还没来得及回应，从天而降的巨大激光束打得我们措手不及。在撤退到防辐射碉堡的路上，一声闷响，碎裂的光束划过空气。Kat在我身旁悄然倒下，甚至还没来得及说上最后一句话……该死的星盟狙击手发现了我们……Kat永远的和致远星长眠在一起了，远处，那矗立在战火中的新亚历山大，即是勇士们的丰碑……

本关难点

本关的流程为空战和陆战交错相结合，玩家在驾驶直升机时按RB键可以锁定合适的高度，LT键可以提升飞机高度，按RT键可以进行飞机主炮射击。面对不断袭来的敌机，玩家如果实在应对不来只要小心闪避即可，剩下的大可交给飞机上那两个相当给力的机枪手。

在降落于目标地点时不要急着下飞机，可以保持一个很低的高度，直到用直升机上的主武器将地面敌人清空。

深入大楼内部后记得还是要先打掉飘浮在半空的工程师，碰见身背喷射背包的敌人不要浪费子弹，看准他们着陆后再开枪。对于装备了隐身技能的精英，大家可以多多利用手雷逼他们现身，然后再近身肉搏解决之。

玩家在一栋大楼里开启机关后会出现大批的兵锋，同兵锋战斗相当的耗子弹，这里建议大家一定要注意拿到之前的行动隐身衣，神不知鬼不觉的闪人吧。

在最后一个建筑物里敌人火力相当凶猛，并且还有猎人出现，在重武器极其有限的情况下如果之前没有拿到隐身衣此处就会变得相当棘手。

最后消灭炮台比较简单，大家只要实时调整好飞机高度，就能轻易依次搞定。

彩蛋一枚

当游戏进行到第九章“秋风之墩”时，玩家在架起炮台干掉敌人的主力战舰确保秋风之敦号能顺利起飞后会进入过场动画，这时会出现一架鹈鹕号进入秋风之墩内舱的场景。恩，玩家此时只要将右摇杆向右拨，你会发现什么呢……大名鼎鼎的Master Chief是也，“你们想我了吗？”

Ⅷ 包裹



小队最终决定前往基地一探究竟，在地狱伞兵的配合下，我驾驶着天蝎号坦克杀回了已经被星盟占领的刺刀基地。凭借着坦克的重型火力，我毫不犹豫地摧毁了一切，无论是大型的AA-Gun还是敌人的陆战队都在我的炮火下化为了灰烬。这一切，是为了Jorge，是为了Kat，更是为了致远星。

跟随者AI的指引我们来到了刺刀基地背部，结果发现自己却被带进了一条死胡同，被暂时挡在门外的追兵随时都有可能杀将进来。在这千钧一发之际，一条密道呈现在了大家伙的面前。通过长长的隧道，我们来到了刺刀基地的地下，原来这里别有洞天。只不过这些遗迹既不属于人类，也不属于星盟，而是由远古的先驱们一手建造，而事关战局的关键性资料就被深深埋藏在这里。Halsey博士需要我们为她争取到足够的时间来揭开这一切谜团。

就在我们距离真相越来越近的时候，星盟的追兵还是杀到了。我所能做的就是拿起手边的武器将一切敌人消灭，这，也是我们斯巴达战士存在的意义……一夫当关万夫莫开，更何况地下试验室由我们整支Noble小队来守护，敌人最终被打退，而Halsey博士也带领我们看到了最终的秘密。

原来，Halsey博士在Kat的启发下发现了先驱们留下的遗迹和一块可以扭曲重力的芯片，这块芯片可以消除星盟战舰在地表形成的反重力光束，并同时也会干扰断层跃迁的进行。这是扭转当前战局的关键，关系到人类的生死存亡，因此，这份情报必须要被护送出去。

Carter命令Jun亲自保护Halsey博士撤退，而我则被选中将这份情报带去位于此地以北的一个废弃战舰停放场，等待在那里的是以“Keyes回旋”而被载入史册的Keyes舰长和在他领导下的秋风之墩号……

本关难点

任务一开始玩家跳进河里慢慢向前推进，然后在远处用狙击步枪解决掉高处的机枪塔台。遇到敌人的幽灵号就快速近身，按住X键强行登上载具用手雷搞定它。随后再向前推进一段就可以发现天蝎号坦克了，接下来就向星盟的入侵者们好好诠释下什么叫做“人挡杀人，佛挡杀佛”吧。

进入刺刀基地后不要贸然前进，否则很容易会陷入到敌人的围攻中，在这里优先狙击解决远处的炮台。

在守卫地下试验室时，玩家先开启四周的机枪炮台，然后以大门为据点牢牢守住这里。此处敌人会像潮水一般涌来，最后几波攻击还会动用各种载具，对于玩家来说绝对是一场苦战。不过好在这里的弹药非常丰富，敌人会一股脑的冲过来很容易扎堆，多用手雷会收到奇效，而且敌人的注意力还会被机枪炮台吸引过去，这时候就冲出去从背后解决他们。还有一个较为冒险的办法，就是等妖姬号出现后直接抢夺，这样后面的战斗就会变得异常简单了。虽说是一场防守战，但可进可退方为退敌的良策，有时一位的退缩、保守反而会被敌人趁虚而入。



Ⅸ 秋风之墩



Noble小队包括我在内仅剩下三名战士，星盟已经大兵压境，致远星即将沦陷，这次看似不可能的情报护送也许就是我们小队最后的任务。果不其然，我们所搭乘的鹈鹕号被敌人大量的妖姬号咬住，在没有支援的情况下我们根本无力阻挡敌人狼群式的进攻。队长Carter命令我和Emile带着情报赶紧跳机，自己则驾驶鹈鹕号将敌人的火力引开。在离开鹈鹕号的一瞬间，我看到其实Carter的护甲早已被打穿，鲜血流满了全身。鹈鹕号在敌人的追击下消失在了远处山崖中……

我和Emile步行前往秋风之敦号，杀出一条血路后，远处的秋风之敦号终于引入了我们的眼帘。希望就在眼前，但此时一个庞然大物却突然出现，我们无法继续向前推进了，星盟的金圣甲虫，已经近乎弹尽粮绝精疲力尽的我俩根本无力对抗这个怪物，一切希望仿佛都已被拦腰斩断。

危急关头，Carter驾驶着鹈鹕号再次奇迹般地出现！“只有这一次，下次我可就帮不了你们了。”Carte将机头对准了金甲虫，一旁的Emile只是默默地说了一句：“撞准点。”队长的飞机撞上了金圣甲虫，将失去平衡的金圣甲虫推下了山崖。远处的巨大爆炸就是英雄葬礼上的礼炮，Carter队长用生命为我们打开了通往希望的道路。

终于来到了秋风之敦号脚下，Emile负责操作MAC炮台击落附近干扰秋风之墩起飞的敌人战机，而我则负责清空停机坪上的敌人以方便Keyes舰长前来接应。最后，Keyes舰长亲自带领两艘鹈鹕号前来接应我们，正当我呼叫Emile打算一起撤离时，回头却发现Emile被精英从身后用光剑刺穿了胸口，“‘Yeah! I' m ready! Are you?”（我准备好了！你呢？）”这是Emile对我喊出的最后一句话，说完他翻身给了精英一刀与它一同坠下了万丈深渊……而此时，星盟的一艘主力战舰正逼近秋风之墩……

将情报交给Keyes舰长后，我决定留下控制炮台以掩护秋风之敦号顺利起飞，这就是我们战士的宿命。就当星盟战舰降下护盾准备击毁秋风之墩号的一瞬间，我抓住机会顺利击中了它的核心熔炉，秋风之墩终于可以畅通无阻地带着人类的希望离开已经落入星盟手中的致远星……

本关难点

当玩家来到山崖下之后，建议优先消灭左边扎堆的敌人，右翼的白色护甲精英很难对付，抢到载具后就一路狂奔吧。

对付后来遇到的亡灵号建议玩家先远程解决控制机枪的家伙，然后就可以登上载具用手雷解决它们了。如果不想冒险也可直接离开，因为失去机枪手后，亡灵号的主炮射速很慢而且弹道为抛物线，只要玩家保持移动，它就构不成什么威胁。

与之前一样，优先解决控制炮台的敌人，精英还是先磨它的护甲然后近身解决。随着离秋风之墩越来越近，玩家会遇到本作的最后一组猎人，用之前拿到的斯巴达镭射枪强杀之。

鬼面兽皮糙肉厚，特别是当他们成群出现时令笔者十分头疼。这里建议大家对付鬼面兽首选抢到的能量剑或者重力锤，要是实在没有就用喷子加枪托吧，当然如果有背后刺杀的机会也一定不要放过。

本关到最后几近发展为肉搏战，所以建议玩家尽量选用护甲锁或者天盾，否则被大量敌人包围的话绝对撑不过一分钟。

最后架起炮台时，记住优先攻击亡魂号，然后在击落那些速度较快的妖姬号，攻击优先级记错的话最后很有可能就没法护送秋风之敦号离开了。

Ⅹ 独行侠



随着秋风之敦号载着最后一批幸存者撤出致远星，至此，致远星已完全落入星盟之手。但是，即使是这个星球上最后一个在战斗的人，我也绝不会放下手中的枪。这次的战斗再也不会有战友的配合，再也不会有总部的联络，再也不会有撤退地点的标示，再也不会有任何增援的到来……这，或许就是致远星的终焉之战……

凶残的敌人从四面如同潮水般涌来，我的头盔已经被打裂，护甲也已经再也无法承受攻击，而子弹也已所剩不多。摘下头盔，我深深的吸了一口气，是那曾经带着草香的味道……Noble小队从不会丢下任何一个人，Carter、Kat、Jun、Emile、Jorge的身影在我眼前一一闪过，好的，现在就让我带你们一起回家，回到那个四处都充满着欢声笑语的致远星。

之后的一切归于平静，没有枪声，没有呓语，耳中只有能量剑撕裂人体的声音。消灭一切敌人、保卫我们的家园，这就是Noble小队的终极使命，这就是我们斯巴达战士存在的意义。战死沙场、马革裹尸，倒也不失为战士的浪漫。倒下的瞬间，我看到了秋风之墩号在天边留下的红霞，那就是人类的希望之光，很亮，很亮……（完）

本关难点

本关玩家必定战死，只是Bungie工作室太过残忍，要让我们亲自控制Noble 6战死沙场。

玩家若想更加切身体验到最后在战场上的真实无助感则建议选择简单难度。

本作更大的乐趣在多人模式中等待着玩家的参与。



后记

当最后的通关镜头闪过，笔者握着手柄在电视前傻愣了许久。因为在本作中我看到的不仅仅是宏伟的战争场面，战友之间的情谊羁绊和战士们英勇无畏的战斗情怀，更是从个人看似渺小的力量中而迸发出的人类对于希望的信念和对自由生活的向往。

说实话，我不喜欢用“悲惨”这个字眼来形容本作的剧情和结局，Noble小队是伟大的，是悲壮的，但绝不是悲惨的。作为斯巴达战士，他们自从成为斯巴达战士的那天起就已经为自己的宿命做出了终极选择，他们失去了一切，而为“守卫”、“保护”而战就是他们存在的一切意义。斯巴达战士不是怪胎，不是杀人机器，更不是什么孤单英雄，他们也是人，是一个个具有情感的活生生的人。Spartans never die, They're just missing in action.

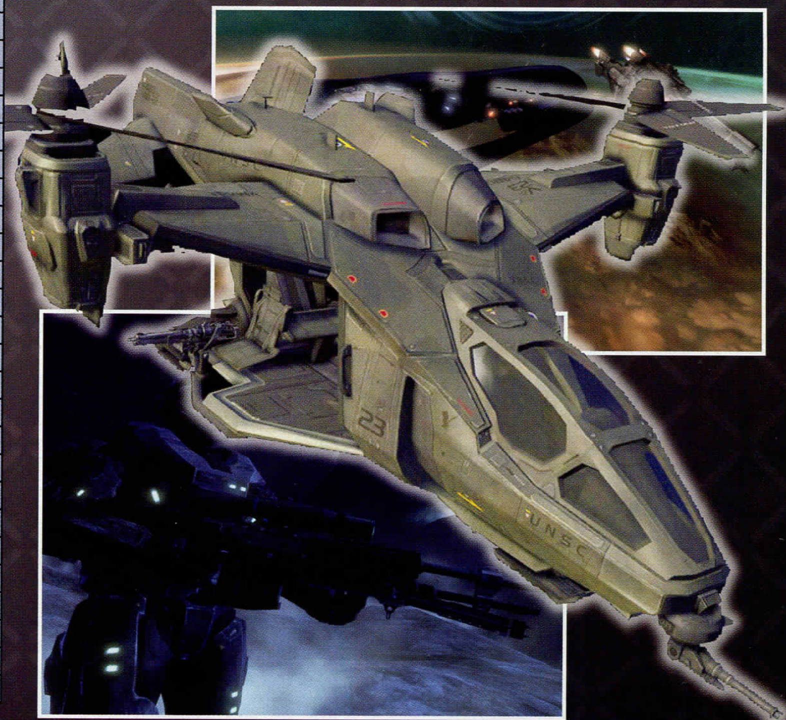
FOREVER NOBLE, REMEMBER REACH! 最后，就让我们共同铭记这一切的开端，勿忘那些即使被打倒在地也绝不轻言放弃的英雄们，共同屏息见证这一段在茫茫宇宙中的宏伟史诗吧。



全成就列表及难点解析

单人模式：		
各取所需	在战斗过程中与电脑控制的友军交换武器	10G
成功的开端	成为UNSC里的下士	15G
协议命令行动	以正常以上的难度完成第三章	10G
一箭双雕	在第三章中以目标定位器一次消灭两辆坦克	25G
儒雅的武器	在枪林弹雨或战役中以神射手步枪射杀10名敌人	10G
热身赛	以正常以上的难度完成第二章	10G
医生来了	在受伤后使用医护包回复生命值	5G
飘起小雨了	从军火库中购买一项物品	10G
不朽之作	独自一人完成每个传奇难度的任务	150G
无敌之神	以传奇难度完成战役	125G
最爱，45手枪	在枪林弹雨或战役中，以M6G手枪杀死10名敌人	10G
健行者	在未搭乘载具的情况下完成第二章	25G
横扫千军	在第二章中杀死7个野生动物	5G
千疮百孔	在枪林弹雨或战役中用针刺枪的诱爆杀死10名敌人	10G
单刀直入	刺伤一名敌人	10G
强力武器	以正常以上难度完成第四章	10G
消灭狂热	在第五章中，趁精英狂战士逃走之前干掉它	25G
开战	以正常以上难度完成第五章	10G
闪电战术	在第六中章以英雄以上难度于3分钟内摧毁星盟战舰引擎及僚机	25G
飞翔好手	以正常以上的难度完成第六章	10G
幸运者	在战役、枪林弹雨或配对战斗中使用喷射推进背包完成三杀	25G
狂啸之夜	以正常以上难度完成第七章	10G
我入伍可不是来当飞行员的	在第八章中摧毁3座高射炮	10G
尘土与回音	以正常以上难度完成第八章	10G
坦克大获全胜	以传奇难度在天蝎号坦克完好无损的情况下完成第九个任务	25G
低空掠过的妖姬号	在战斗中劫持妖姬号	25G
这不是你的坟墓	以正常以上难度完成第九章	10G
出乎预料	在从高处坠落过程中藉由发动精英刺杀行动而存活下来	25G
战士不死	以正常以上难度完成第十章	10G
人间英雄	以英雄难度完成战役	50G
军人的典范	以正常难度完成战役	25G
光荣服役	成为UNSC里的上尉	25G
让雨下吧	从军火库中购买一项中校军衔才能购买的物品	10G
储存的办法	使用档案浏览并上传档案到档案分享中	5G
兄弟，这档案真不错	向别人推荐档案	5G
新的挑战者	完成特定日中的所有“每日挑战”	10G
升级帮手	进阶到白银状态	10G
解决了一个，还有51个	完成每周挑战	10G

多人模式：		
杀人盛宴	在多人配对游戏中获得杀人盛宴	5G
欢迎成为我的搭档	在入侵配对游戏中让队友在你附近再生5次	5G
痛宰对手！	在入侵模式中获得第一名	10G
遵命！	在配对游戏中获得先攻奖章	10G
穿越火网	在配对游戏中以精英身份杀死5名斯巴达战士	5G
得分进攻	在配对的枪林弹雨中得到15000分	10G
人口控制	在枪林弹雨中获得十连杀奖章	10G
游戏、赛局、对决	在传奇难度下完成一个枪林弹雨赛局而没有死亡	25G
开火	在枪林弹雨的任一张地图中获得50000分	10G
荣耀之光	在枪林弹雨的任一张地图中获得200000分	25G
战况激烈	在枪林弹雨的任一张地图中获得1000000分	75G
总计成就数：49	总计分数：1000G	





成就难点解析

（注：所有关卡中的特殊成就需在英雄及以上难度开启）

出乎预料

大家要解锁这个成就需要满足三个条件：第一、跳下的高度要足够把自己摔死；第二、着陆点要刚好有个背对着你的倒霉精英；第三、在着陆之前成功完成刺杀。解锁本成就最理想的地点就在第九章跳机后来到的悬崖边。在这摔死个十次八次的纯属正常，平常心啊平常心。

一箭双雕

这个成就大家要成功预判对坦克移动位置，等两台坦克有靠近趋势时再启动激光瞄准锁定他们的中间地带。

幸运者

解锁此成就的话必须保证在连杀过程中保持喷射背包的开启状态，如果中途松开LB鍵则就会使判定失效。

低空略过的妖姬号

在劫机时大家可以先用榴弹之类使对方暂时失去机动性，或者有的倒霉蛋会直接卡在角落，这时候玩家就可以大摇大摆地去劫机了。

人口控制，开火，荣耀之光
战况激烈，游戏、赛局、对决

以上这些需要在枪林弹雨模式中才能解锁的成就表面上看上去很难，实际上大家只要进入枪林弹雨模式的自订选项，然后再把护盾与弹药调成无限，攻击力调到最强，把敌人攻击波数与时间调成无限制就可以顺利解锁成就。如果玩家还嫌慢想来得快的话大可打开全部的加分骷髅，再把游戏难度调至最高的传奇难度。枪林弹雨模式里其实有很多需要玩家亲自发掘的选项设定，如果你足够喜欢这个游戏的话，那么此模式就绝对值得你去研究一番，最终你获得的游戏乐趣也绝对不一般。



虚拟人偶奖励

在游戏中玩家只要满足一定的条件就可以在Xbox 360的虚拟人偶设定里解锁相关虚拟人偶奖励——Noble小队五人的头盔。解锁方法具体如下：



Carter的头盔：活着在传奇难度下一次通过战役模式中的任意关卡



Kat的头盔：在多人在线配对游戏中为队友的死复仇



Jun的头盔：在战役活着枪林弹雨中活着连杀100个敌人



Emile的头盔：在线上多人对战中或枪林弹雨模式中获得“斗士”奖章

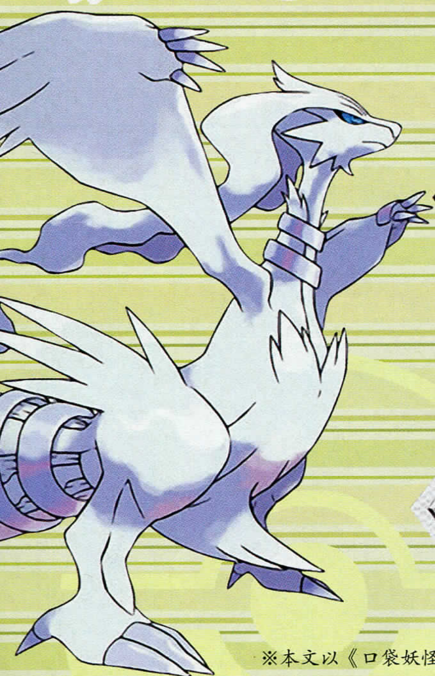


Jorge的头盔：在线上配对游戏中获得“杀红眼了！”奖章

THE END

《口袋妖怪 黑/白》流程攻略

□文/小雨








※本文以《口袋妖怪 黑》为基础，初始精灵火系004ポカブ。不同版本不同初始精灵流程上可能略有不同，望见谅。

【序章】

一如既往，这次进入游戏前有一名叫アララギ的博士为我们介绍这个世界，并指引我们选择主角以及昵称，并向你介绍未来将要一起冒险的チェレン（男）和ベル（女）两个伙伴。





首先在博士留下的礼物中（草、火、水3个属性的3只精灵，001ツタージャ、002ポカブ和007ミジュマル）任选一只作为我们的初始精灵，然后チェレン会选择在属性上克制我们的精灵，ベル则选择被我们克制的精灵。

选择好后，两位同伴先后与我方进行练习赛，主要目的是熟悉操作，推荐战斗中降低敌人防御力后再攻击。轻松获胜后，冒险正式开始。



【カノコタウン】

从卧室下楼见到主角妈妈，得到手机，并决定去アララギ博士那里答谢她的礼物。在小镇左下方房间，找到正在被父亲告诫不要出去冒险的女伙伴ベル后一同到村子左上的研究所找アララギ博士。从博士处得到精灵图鉴，离开研究所时主角母亲会送来城镇地图，以后就可以随时查寻自己身处何处了。

【1号道路】

追随アララギ博士来到1号道路，博士给我们讲解捕捉野生精灵的方法，完成后获得5个精灵球。之后便可以自由活动了，大家熟悉一下系统，继续前进了。另外，与1号道路草丛中的NPC对话可以得到回复药。

【カラクサタウン】

来到第一个大城镇カラクサタウン，博士会为我们讲解精灵中心（PC）的作用，从精灵中心出来发现广场有骚动，追随人群前去围观。

一个名叫ゲーチス（盖奇斯）奇怪家伙正在宣扬"人类不应该因为私欲而束缚精灵，人类和精灵应该是对等的"的教义。人群散去后，名为N的神秘男子出现，与我们发生战斗。N派出的是LV7的チョロネコ。轻松取胜后，N表示自己也赞同刚才盖奇斯的解放精灵观点。

【2号道路】

从小镇左边的出口到达2号道路，电话响起，接听后母亲送来跑鞋，以后按住B键就可以跑步前进了。



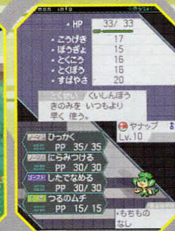


继续前进，从现在开始就会遇到NPC训练师了，战胜这些训练师会得到丰厚的奖励，所以在冒险过程中千万不要错过这类NPC哦！

来到下一个镇子门口ベル前来挑战：7级ヨーテリ一和7级初始精灵。因为属性相克原理本战轻松获胜。

【サンヨウシティ】

先到PC进行回复，然后向城镇右上角的夢の跡地出发，夢の跡地站在最里面的NPC会根据你初始精灵的属性赠送给我们一只猴子，对于挑战本市的道馆有非常大的帮助。

回到城镇去PC左边屋子，在黑板前发现チェレン，进行对战：LV8的チョロネコ和LV8的初始精灵。因为他的初始精灵已经学会带有属性的攻击技能，所以这里要活用刚得到的猴子。战胜后获得树果，给精灵携带上，hp低下的时候会自动回复10hp，前期十分实用的携带道具。

下面就可以挑战道馆了，进入道馆后先得到一个回复药。本馆谜题非常简单，根据帷幕上的图案踩地上克制该属性的图标，机关就能开启。

馆主是使用"草火水三属性"猴子的3兄弟，他们会派克制你初始精灵的LV14的猴子出战，利用刚才得到那只猴子可轻松取胜。战胜后获得徽章，可以驯服20级以下的精灵。并且获得技能机83奋起（ふるいたてる）：攻击和特攻同时上升一级。

从道馆出来遇到アララギ博士的朋友，从她那里获得秘传机01砍树技能，接受其要求我们去夢の跡地把ゆめのけむり找回来给他的请求。

让精灵学会砍树，到夢の跡地，把挡路的树砍掉，剧情过后等离子团登场，他们想利用精灵ゆめのけむり操纵梦境的特性控制人类（果然不是好人！）。打发敌人两个杂鱼后，ゲーチス（盖奇斯）登场，继续宣扬等离子团要把精灵与人类分开，解放

精灵的大义。剧情过后在梦の跡地探索一番，就可以回去交差了。

得到C-GEAR（wifi联机用道具），然后在小镇转一圈通过与NPC对话和在路边拾取可以得到不少道具。

【3号道路】

从村子左边踏上3号道路，**チェレン**出现挑战：14级初始精灵，12级**チョロネコ**。击败后等离子团出现，主角一行决定追上他们查个究竟。

进入山洞触发剧情，等离子团杂鱼两连战，第二战是2V2战，有NPC辅助。战胜后回到路口，**ベル**和小女孩表示谢意，并送上3个治愈球作为谢礼，用治愈球捉到的精灵会回复到最佳状态。之后继续向下方进发，又遇到**チェレン**，他说深色的草会同时跳出两只精灵，算是本作的新系统以后需要注意。

【シッポウシティ】

在PC做过调整之后，到城镇博物馆碰到N：LV13**マメパト**、LV13**オタマロ**和LV13**ドッコラー**。打败他后，N留下一句"以他现在的力量不能拯救所有的精灵，他需要成为英雄，需要神兽萨克罗姆的力量，需要朋友的力量。"后离开。

进入博物馆，需要解开图书馆中的谜题才能见到道馆馆主。

最早需要阅读的书是[初次见面 小精灵]，这本书在左下角的儿童书书架上，这本书里面夹了馆主放进去的纸条，上面写着："诸位精灵训练员，我是馆主阿罗艾，写着问题的纸条藏在图书馆的4处，你能解开所有的问题，找到我的所在吗？那么，第一个问题是：这个道馆最早遇到的精灵是什么呢？提示是中央总书架！来吧，来找我吧！"

于是我们走到中间靠左的书架，阅读[米老鼠 生态记录]，上面同样藏着纸条："果然还是很简单的问题呢，那么，第二个问题是：身体内燃烧着火焰，边从头上喷出烟边前进。那么，这本书是什么呢？提示是这里可能有谁读过呢！"

继续往上和最上层的NPC对话，她说她读的书是[火车的构造]，这本书里同样藏着纸条："终于来到这里了呢！不愧是想挑战我的人呢！那么，第三个问题！要用锅热加热制作，很好吃的东西是什么？提示是靠近入口的书！"

来到右下角的书架，这里的书是[精灵的糖果]，里面同样有纸条："没有被问题难倒来到这里了吗？那么最后的问题！从这个暑假开始，往里2个，往左1个，往前2个，往右1个，往里1个，是哪里呢？提示是：靠自己的力量来找吧！"

中间靠右的女孩对话，发生战斗，战胜后阅读书架上的书："想不到你能来到这里呢，你不仅拥有力量，更拥有知识呢！让我期待这之后的战斗吧！道馆主阿罗艾。"书架移开下区即可挑战普通系馆主。

馆主使用LV18**ハーデリア**和LV20**ミルホッグ**，**ミルホッグ**攻击力较高，20级以下的精灵很容易被秒。建议练下级或者去前面捕捉一只格斗系精灵再来挑战。

战胜馆主后获得徽章，可以驯服30级以下的精灵，同时获得67号技能机报仇（**かたきうち**）：前一回合己方精灵倒下的话，威力翻倍。

一段聊天后博物馆的员工冲了进来，告知博物馆被等离子团包围了，等离子团偷走了神兽头骨后逃跑。一行人追了出去，剧情过后获得探测器。之后可以去下面的草丛中抓怪练级，拿一些地图上散落的道具了。

【ヤグルマの森】

进入左边的森林触发剧情，剧情过后不要追随NPC向上，应该从左边前进，击退等离子团，顺便捕捉新品种的精灵。需要注意的是这段道路很长且遇敌率奇高，不要吝啬，多准备回复药。

击败第四个团员后终于夺回了龙骨化石，随后一个被称为七贤人的老头出现，他果断下令放弃了龙骨化石，原因是调查结果显示龙骨化石和他们所追求的传说精灵没有关系，追回化石并得到月之石后。便可从右边跳到大路上，穿过3D化的大桥向**ヒウンシティ**进军了。

【ヒウンシティ】

靠近入口的码头可以获得一个可供猴子进化的属性进化石（叶之石、火之石、水之石）。

ヒウンシティ较之前面几个城镇明显变成一个大都市，先熟悉一下地形，与NPC对话，城中3个跳舞的NPC是可以挑战的对象，难度不大，白送经验。打败三人后，三人会在后广场集合对话会送我们给精灵佩戴就能提高金钱收入的道具。

城市中有一个大楼可以进入，有不少训练师等候我们，是练级好去处。打败顶部老头后，获得学习装置，携带的精灵即使不参加战斗也能获得经验值，是极为重要的辅助道具。

到达道馆，**チェレン**和道馆主先后冲出来，尾随他们到海边，发现馆主和**ベル**都在，三人谈话间，等离子团出现，追到城市最左边的路口处，发现道馆主，跟随他找到等离子团大楼，进入战斗打败看门杂鱼，一行人冲进大楼。剧情过后，馆主说在道馆等待我们，回到道馆。道馆机关比较容易，随意踩，一部分是开启机关用的，一部分是出现敌人练级。

馆主使用：LV21的**ホイーガ**，LV23的**ハハコモリ**还有LV21的**イシズマイ**。战胜后获得76号技能机虫之抵抗（**むしのていこう**）。

出道馆接到**ベル**电话，准备一下即可向下一个目标进发了。

【4号道路】

来到4号道路的大门会与**ベル**发生战斗：LV18的**ハーデリア**+LV20初始精灵+LV18的**ムンナ**+LV18的猴子。

战胜之后，**ベル**说，虽然自己力量不够强大，但在与各种各样的人和精灵相遇后，总会找到自己力所能及的事情，让我们之后再在什么地方碰面吧！

来到满是风沙的4号道路，野生精灵会从深色的沙中跳出来，这里的057**メグロコ**是不错的精灵，强烈建议捕捉一只，重点培养。左边的小屋可以回复HP。往上走几步遇到**チェレン**：22级初始精灵、20级猴子、20级**レパルダス**、20级**ハトーボー**，战斗结束后博士打来电话，说在**ライモンシティ**前的大门等我们。

【ライモンシティ】

见到博士一段剧情后得到10个高级球后进入城镇，刚进城就看到等离子团的人在欺负一个老爷爷，战斗胜利后这两条杂鱼落荒而逃，爷爷送了自行车作为谢礼。可以把自行车设置为快捷键，行动速度明显提升。

ベル出现，与其一起去音乐会，得到可以打扮精灵的饰品盒，离开音乐会发现**ベル**的爸爸要带她回家，争执不下间此城镇道馆主出现说服了**ベル**的父亲。

到PC进行回复之后到城镇右边的游乐场碰到N，在摩天轮上N说出了惊人的真相：他就是等离子团的王。受到**ゲーチス**（盖奇斯）的邀请，一起拯救精灵。

下来摩天轮后，等离子的团员出现，不管怎么回答N的问题都会进入战斗，本次N使用的是4只22级精灵：**メグロコ**、**ダルマッカ**、**ズルッグ**、**シンボラー**。

战胜N后往左上走来到道馆，馆主使用：2只25级**エモンガ**和1只27级**ゼブライカ**，千万不要使用电属性精灵与其战斗。战胜后获得徽章和72号技能机电压变换（**ボルトチェンジ**）。

击败道馆主，从城镇左侧出来，**チェレン**来挑战，他使用的是24级**レパルダス**、猴子、**ハトーボー**和26级初始精灵。剧情过后，遇到一个顶着爆炸头的大叔——冠军**アデク**。大叔让两个幼稚园的小孩与我们对战，两只LV26的**ハーデリア**。战胜后继续向左看到一座大桥……

【ホドモエシティ】

穿过大桥来到**ホドモエシティ**，接到找出藏匿在这个城镇中的等离子团成员的任务。来到城镇左下方的冷冻库，在最深处的货柜里发现围在一起取暖等离子团（囧……），和**チェレン**分工，我们负责击败右边的4个团员。胜利后，这里的道馆主带着工作人员来把这些等离子团团员押走。

事件解决完了，就可以去挑战道馆了。发现**ゲーチス**（盖奇斯）带着一班人马在与馆主对峙，馆主为了避免冲突影响到镇上的居民，把捉到的等离子团成员交还给**ゲーチス**（盖奇斯）了……

这里的道馆是地面属性，用水系和草系技能会有很好的效果。道馆中是通过升降梯来移动的，一路深入见到馆主：29级LV29的**ワルビル**，LV29的**ガマガル**，LV31的**ドリュウズ**，**ドリュウズ**非常麻烦，要小心应付，最好在第一回合就秒杀掉，否则拖越久对战局越不利。胜利后获得徽章，可以驯服60级以下的精灵。

【6号道路】

向城镇左边走去，在大门前遇到ベル：LV26ハーデリア，LV26猴子，LV26ムシャーナ，LV28初始精灵。战斗结束后贝尔把秘传机02飞天送给主角，飞天未来快速推进游戏必备的技能。一路前行到达电气石洞穴，洞口被蜘蛛网封住进不去，这时地面系馆主来到帮我们解决掉蜘蛛网，并且把78号技能机踏地（じならし）送给了主角。

【電気石の洞穴】

刚进入洞穴，突然被两个忍者带到N的面前，N询问我们抱有怎样的理想，说完后他就到洞穴深处，等待我们前去。



继续前进，发现一个悬浮的水晶挡住了道路，这时ベル和アララギ博士出现，说这种水晶可以向有电气石的方向推动，而博士是为了调查一种齿轮精灵而来到这里的，从博士处得到幸福蛋，携带幸福蛋的精灵可以获得更多的经验值，升级变得更加容易。



来到洞穴出口，N就在等着我们："因为众多的价值观相交，让世界变成了灰色，我不允许这种事情，只有将精灵和人类像黑与白那样区分开来，精灵才会成为完全的存在，没错，这才是我的梦想，你也有梦想吗？你也有梦想吗！那可真是太美妙了，你的梦想到底是什么程度的，就由战斗来确认吧！"

这次N使用的是LV28ガントル，LV28バチュル，LV28ギアル，LV28テッシード。胜利后，N无法理解作为训练师的我们的强大。一番对话之后N带着怨恨离开，アララギ博士和ベル决定继续去收集精灵资料。



【フキヨセシティ】

在城镇PC旁边碰到アララギ博士的父亲，他帮我们把图鉴升级，这样图鉴就可以记录更详细的资料了。随行而来的是这里的道馆主，她叫我们和她一起前去7号道路的タワーオブヘブン塔顶，无奈跟随进入这作满是墓地的塔楼，一路战斗到塔顶，对话后敲响大钟后便可返回城镇挑战道馆了。



往左边有飞机跑道的地方，最上面就是道馆了。道馆谜题并不难关键是要知道如图位置是可以进入的即可。



馆主：LV33ココロモリ+ LV33ケンホロウ+ LV35スワンナ。全是飞行系，如果队伍中培养了雷系精灵的话本战基本可以无伤完胜。胜利后获得徽章和技能机62。

走出道馆，N竟然在等我们，不过这次不是战斗而是来说教的，一番言论过后，N再次离开。

【ネジ山】

7号道路到ネジ山山脚下，チェレン追至，战斗，LV33レパルダス+LV35初始精灵+ LV33猴子+ LV33ケンホロウ，胜利后获得密传03冲浪。

进入山洞后遇到チェレン和第五道馆馆主，剧情过后就可以进入矿坑了……N多的NPC战之后，在矿坑出口见到チェレン，剧情过后出洞遇到碰到アララギ博士的父亲，他要我们去リュウラセンの塔。

【セッカシティ】

先到PC回复体力，然后去挑战这个城镇的道馆吧。道馆主为冰系，道馆全部由冰构成，行动方式为滑冰，滑冰到最里面，和馆主战斗！

他使用：LV37バニリッチ+LV37フリージオ+LV39ツンベアー。战胜后得到第七枚徽章可以控制80级以下的PM，同时得到技能机79冰之吹息（こおりのいぶき），是必定命中要害的技能。

出道馆碰到两个同伴，谈话间等离子团的忍者出现，告知N在リュウラセンの塔等待大家，一行人决定前往リュウラセンの塔。

【リュウラセンの塔】

到リュウラセンの塔门口看到アララギ博士的父亲，博士把森之羊羹交给交给我们，并告知龙之塔最上层有众人追求的传说中的PM，因此N才要上去获得它！



在塔中一路往上注意图示石柱是可以上去的！



在4L发现チェレン和冰系馆主正在与一群等离子团的成员激战，击败大批杂鱼继续前进。

7F听到精灵的吼叫声，继续向上会看见七贤者和4个杂鱼，杂鱼4连战后往上走，看到N站在萨克罗姆（黑版）/雷希拉姆（白版）面前。他正在向神兽述说自己的欲望……剧情过后，N向我们表明自己下一个目标是去寻找另外一只神兽，然后与神兽一起离开。



チェレン和冰系馆主赶到，チェレン看到N能驯服传说中的神兽，怀疑N是不是真的就是救世主？！经过研究，大家决定去4号道路的古代之城找寻另外一只传说中的神兽。

【古代の城】

使用飞天技能飞回正下方的大都市ヒウンシティ。往上去4号道路，在沙漠的最上端往左上走，一路前行，会看见不少PM雕像，那里有个往下的楼梯，正要下去的时候会遇到チェレン，从这里进入古代の城。

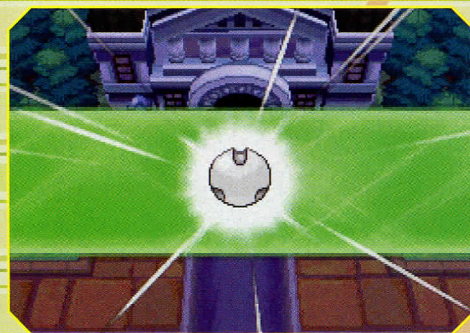
注意地上的流沙会吸我们掉到下一层，所以在流沙边上的时候不要跑和骑车。古代の城第一层背背包NPC处可以拿化石（二选一）。下到第二层与七贤者谈话之后跳流沙继续深入，路上可以拿到技能机30。来到底部，ゲーチス（盖奇斯）前来迎接，高谈阔论一番后扬长而去。

剧情过后，飞到シッポウシティ市的博物馆，在博

系列流程最长！让你一次爽个够！

物馆前见到大家。回答问题，选第一项：同意为了和平和N战斗！获得任务道具：光明之石（暗黑之石）。





【8号道路】

飞到セッカシティ市，沿8号道路。一路向右前进会遇到ベル的挑战，LV38的**ムーランド**+LV38的**ムシャーナ**+LV38的猴子+LV40的初始精灵最终进化形态。



【ソウリュウシティ】

继续前进在钢铁大桥上，有个NPC可以拿到技能机43，快到桥头时，**ゲーチス**（盖奇斯）拦住我们继续灌输其教义……穿过桥后NPC会赠送技能机56。

一路向右进城发现**ゲーチス**（盖奇斯）依然在对广大人民群众进行洗脑。剧情过后，调整一下就可以去挑战道馆，在祖孙长篇的对话之后，终于可以开始最后的挑战了，龙道馆没什么特别的机关，就是一路向前，超长的道路，N多NPC……馆主：LV41**オノンド**+LV41**クリムガン**+LV43**オノノクス**。胜利后获得徽章和技能机82。

【10号公路】

出道馆遇到**アララギ**博士获得大师球。然后好好准备一番之后可以去右上的10号道路了。途中会遇到**チェレン**：LV43**ケンホロウ**+LV45初始精灵最终形态+LV43猴子+LV43**レパルダス**。

在10号路的尽头用道馆徽章连续打开八扇门之后来到冠军之路。

【冠军之路】

这里真没什么可说的，顾名思义就是挑战我们实力的地方，如果自身实力不够就老实练级再来（假如初始精灵LV足够高，这里就可以享受虐人的快感了）。一路冲杀终于见到传说中的四大天王：

第一战：VS**シキミ**（鬼系天王）
LV48 **デスカーン**
LV48 **ブルンゲル**
LV48 **ゴルーグ**
LV50 **シャンデラ**

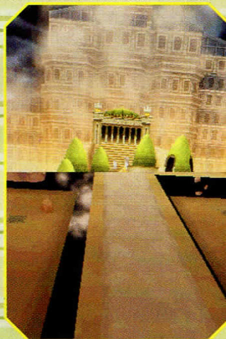
第二战：VS**ギーマ**（恶魔天王）
LV48 **ズルズキン**
LV48 **ワルビアル**
LV48 **レパルダス**
LV50 **キリキザン**

第三战：VS**カトレア**（超能力天王）
LV48 **ランクルス**
LV48 **シンボラー**
LV48 **ムシャーナ**
LV50 **ゴチルゼル**

第四战：VS**レンブ**（格斗天王）
LV48 **ナゲキ**
LV48 **ダゲキ**
LV48 **ローブシン**
LV50 **コジョンド**

【冠军殿堂】

打败四天王后调查中间的雕像来到地下，之后一路向上来到冠军殿堂，发现N已经打败了冠军（之前那个顶着爆炸头的大叔）。





此时等离子团的城堡也达成了，很明显的最终决战就要开始了，剧情过后一路前行，在二楼的房里可以进行回复，三楼有逃回联盟的暗道。终于在城堡最顶层见到了坐在王位上的N，剧情过后，剧情后神兽雷希拉姆出现，将它捕获吧。此战后全员回复，紧接着要与N进行对决了。

VS N
LV52 神兽
LV50 **アバゴーラ**（水岩）
LV50 **バイバニラ**（冰）
LV50 **ギギギアル**（钢）
LV50 **ゾロアーク**（恶）
LV50 **アーケオス**（岩飞）

与N战斗后同样会全员回复，和预期的一样**ゲーチス**（盖奇斯）出现，揭示了自己才是幕后黑手的真相，我们将迎来最终战。



VS **ゲーチス**（盖奇斯）



LV52 **デスカーン**（鬼）
LV52 **バッフロン**（普）
LV52 **ガマゲロゲ**（水地）
LV52 **シビルドン**（电）
LV52 **キリキザン**（恶钢）
LV54 **サザンドラ**（恶龙）

战后N微笑着放走了萨克罗姆，大家可以欣赏结局动画了……众所周知的剧情虽然结束了，但训练师的旅途刚刚开始……



关于PS3破解的那

9月10日是个特殊的日子——当然，大家都知道是人民教师的节日，但是我要说的是另外一点：PS品牌在1995年的9月9日（东八区9月10日）正式登陆美国，今年的9月10日是它美版的十五周岁生日。无独有偶，在欧美，也正是这几天，PS3宣告被正式破解，于是还有几个人会记得去庆祝这伟大品牌的生日呢？

从FC时代到PS1、PS2，破解就一直伴随着中国的玩家。那个时代我们中有很多人没有“正版游戏”的概念，没有见过“正版游戏”的包装，却成为了PlayStation品牌忠实的粉丝。进入次世代后，发达的网络给我们推开了一扇门，让我们见到了外面世界的精彩，有了坚持正版的责任感。即使是在如今水货仍然横行的中国大陆上，我们也一样用自己的行动，在证明对游戏厂商的支持。

不过世界上没有完美的系统，无论软件还是硬件。PS3在走过了四年的不破神话之后终究还是没坚持下来，在3.41固件中索尼的调试模式漏洞终于让黑客们有了可乘之机，一只小小的USB电子狗可以让PS3几年来几乎找不出缺陷的系统被完全攻破，不管是黑客界的老前辈、玩家，甚至是索尼自己，大概都没想到会来的这么快吧。

崎岖的破解之路

在下面探讨它的未来之前，让我们先来看看这台主机，之前都经历过怎样的“破解”历程吧。说漫长而又崎岖，其实一点都不为过。由于索尼官方提供了Linux系统安装功能，所以它就成为了很多人寻找系统漏洞的切入点。早在2006年，有人在PS3上实现了虚拟机运行Windows XP，以及运行镜像软件对蓝光电影和游戏进行备份。相对于那个时候PC上天价的蓝光光驱，使用PS3来进行这些工作确实是个高性价比的想法。不过，这只能说是小打小闹，根本没有触及到主机“破解”的核心。

当然进展总会有的，2007年，著名的破解组织Paradox宣布他们发现了存在于PS3 1.x系统中的一个漏洞，它可以让PS3识别出盗版的蓝光游戏碟。但是仅限于此，你并不能真正的进入游戏，虽然该组织表示很快会有更多进展，但可惜之后就没有下文了。这个漏洞引起了索尼的注意，并正式发表声明，将坚决对主机破解行为说不。很快，PS3的新固件中修复了问题，最后也就不了了之了。

这算是一点小小的波澜，之后的消息则给许多期盼破解的玩家带来了希望。PSP系统破解元老Dark Alex——我想应该没人不知道他的大名——于2008年3月将自己的博客改版，换上了PS3的LOGO。



←DA大神的加入让许多人都看到了希望

之后一段时间内更新了许多和PS3系统有关的知识，完全有理由判断，DA在那个时候已经开始了PS3破解的相关研究。不过他的研究仍然是软件层面上的，并且没有获得太大进展。

这里提一件很有趣的事情，2009年的时候，一张名为SwapMagic的光盘可以让玩家通过换盘大法来读取U盘中的elf文件，elf是PS2游戏的可执行文件，这也就实现了PS2游戏的运行。但是它和PS3运行蓝光游戏的机理完全不同，并且只能工作于早期的40GB主机，但也算是“破解”的一部分了。只不过运行PS2的软件和游戏，并不能满足众多玩家的需要，所以随着新版PS3的推出，这种换盘大法渐渐也就失去了存在的意义。


←↑掌握飞盘大法还真是非常麻烦

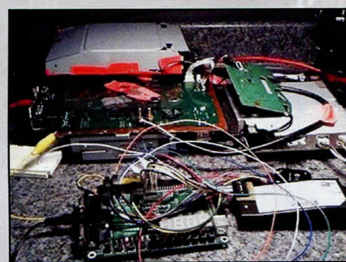
2009年之后，尽管许多人在期待着，但是破解方面不曾有大的波动。但是前不久，有一款名叫的东西宣称可以通过USB让PS3运行自制软件，引起了人们的广泛关注——虽然最后被证明是假货，但可以看出，仍然有相当多的人在期待可以冲破索尼设下的重重壁垒。

在那之后，真正对PS3破解展开深入研究、走的最远的，应该是iPhone的破解者GeoHot。他在2010年初正式开始对PS3系统的研究，并实现了对NAND的DUMP，以及一些高级的访问权限。可以说，这名刚刚加入到PS3破解阵营中的新人走的比他的前辈都要远的多。



←假冒的Z-Pack

但是就在我们都以为这次真的很有希望的时候，GeoHot突然宣布退出破解了。


↑Geohot在PS3硬件上的研究走的最远

是由于受到了外界的阻力，还是自己身上发生了什么，我们无从得知，而刚刚燃起的一点希望之火似乎又被浇熄了。而且这个大嘴巴的家伙把自己取得的一点成果四处宣扬，导致索尼直接通过系统升级删除了PS3长久以来为人津津乐道的第三方Linux安装功能——虽然不知道是不是Geohot的直接原因，但是和破解有关系是肯定的。这也让大家再次相信了，PS3身上有着不破的神话，是到了放弃破解、走上从正道路的时候了。

突然到来的新时代

正因如此，当“通过USB破解PS3的电子狗”出现的时候，大家都抱着怀疑的态度。毕竟有Z-Pack等一系列假冒传言在先，谁也不愿意轻易上当。然而很快著名组织PSX-Scene出面证实工作有效，这次才是PS3真正的第一次被有效破解。


↑过山车一般的命运

同以往的破解一样，这次的USB电子狗也经历了大起大落。刚发售时130美元高昂的定价让人望而却步，就在大家纷纷揣测另一款山寨到底是真是假时，索尼一纸诉状限制了零售商出货，似乎小小的希望又要被扼杀了；然而仅仅两天，电子狗的源码就被黑客解读并作为开源项目PSGroove出现在了网络上。有一些热情的家伙们开始将它移植到PSP、Android手机以及iPhone上，只要你拥有这些设备，那么电子狗完全是免费的，索尼的诉状仅仅成为缓兵之计，一时间看来破解大潮已经势不可挡。没想到，在限制电子狗出货的听证会结束后数日，索尼就放出了3.42更新，封杀了它的运行。然而伴随着3.42固件的放出，国产电子狗开始铺货，正常运行于手机上的软件电子狗也纷纷抛头露面，廉价破解终于到来了。要PSN，还是要破解，已经成为了摆在广大玩家面前的现实问题。

事实上，虽然拖了整整四年，但是PS3主机的破解仍然算是在飞快前进着了。当初PS2主机的破解经历了飞盘大法，直读芯片无法播放DVD影片、无法运行PS1游戏……直到数年后才出现运行较为完美的直读；而PSP最初的破解，则需要玩家掌握高超的换棒技巧；1.5自制系统的出现，仍然需要玩家将整个系统拷贝到记忆棒上；运行游戏ISO的研究也耗费许久时间。相比之下，PS3的破解从一开始就瞄准“运行备份游戏”，随着电子狗开发完成就已经有Backup Manager程序提供完整的游戏备份安装，虽然功能还非常初级，但是玩家已经完全可以利用它满足基本需要——玩游戏了。



然而可以看出，还是有相当多的玩家对它并不抱乐观态度。虽然普遍认为可能会存在的Ban机以及无法登陆PSN等弊端是阻止破解的主要因素，但是在这里笔者还是认为，四年来的正版之路已经给我们带来了全新的游戏态度，购买自己喜欢的游戏并收藏，为了让自己和全世界的玩家站在同一起跑线上，都是我们选择正版的理由。所以，当迟来的破解走近身边，我们已经有了自己的立场去选择。

不过这些都是老生常谈了。下面我们要跳出定势思维的圈子，从大家看得到的过去，向我们看不到的未来做出一些推测。

那些事儿！！！

文／宣科

——从自由与垄断的博弈中看被破解后PS3的未来

先来看看PSP吧，这台在刚推出时以强大性能压倒一切的掌机给我们带来了无限的可能性，无论是初期的各种模拟器，还是后来的高清播放器、电子书、无损音乐播放器，以及突破索尼官方主题限制、打造超炫自界面的插件主题……都为我们展现了这台次世代掌机真正华丽的姿态。可以说，即使抛弃游戏功能，PSP也是非常有竞争力的移动多媒体终端，但是这一切都建立在“破解”的前提上。因为索尼设下的重重枷锁，PSP原本是只能播放少的可怜的音视频格式、以及用非常繁琐的手段才能看到繁体编码的电子书的。当然，掌机本为游戏而生，但是用同样的钱做更多的事情，可是所有消费者都非常愿意见到的事情。



↑多媒体、模拟器、个性自制主题……M33带来PSP自制系统的辉煌

对于普通消费者来说，能玩游戏，有一些功能上的拓展，就足够了。然而对具有探索精神的人们来说是远远不会满足于此的。PSP能做的事情还有很多，将自己的游戏画面通过USB输出到PC，打破了索尼的色差线无法用480i输出游戏的限制；将PSP用作PC手柄、远程控制电脑桌面，打破了PSP只能操作和远程控制PS3的极少部分游戏的限制；“神奇电池”更是实现了将PSP升降级，正版与自由可以同时共存……虽然这些都在新的PSP主板投产后成为了历史，但是却会成为我们无法忘却的、PSP破解的辉煌历史。还是那句话，作为消费者可能并不关心这些，然而让这世界上许许多多的用户有了更广泛的选择权，我们不得不感谢DA、M33小组这些伟大黑客作出的贡献。

而这一幕，即将在次世代家用机PS3上上演。

相比PSP便携的特性，家用机PS3也有着自己的特点。它已经成为历史的Linux安装功能已经让我们感受到了强大的机能——即使索尼关闭了显卡加速，通过CPU软解码也可以流畅的播放1080P高清影像。如今电子狗可以让自制软件直接在XMB系统下以高权限运行，未来必定会让我们见识到比起PSP更强劲丰富的功能。目前已经有世嘉的Dreamcast主机模拟器在开发中，并且初具规模。想必从FC、SFC、MD到N64、SS、PS1，甚至NGC和PS2的软件模拟都有可能实现，不得不令人期待。而且，作为性能强大的多媒体主机，一定会有MKV、RMVB等全格式播放器出现，打破系统原本只能播放固定格式的框架。这也让PS3作为家用影音中心，提升了自身价值。此外当然还可以有更广阔的运用，例如解锁索尼去除的第三方系统安装，同时提供显卡加速，让Linux系统在PS3上有更出色的表现……这些都是我们可以想像得到的PS3被破解后的前景。

上面提到的，是基于自制软件层面上的讨论。然而不仅于此，目前已经出现的PS3端FTP服务软件，让我们可以有高权限访问PS3的系统内存和蓝光光驱。这点非常实用，如果你没有蓝光光驱，完全可以将PS3当成一台运行于网络上的光驱，用来读取蓝光光盘。然而我们还能看到更让人兴奋的一点：PS3多年不破的坚固系统，在电子狗引导入调试模式之后非常

究竟破解给我们带来了什么？

弱，现在一定有黑客在提取它的系统固件并解密研究了。从运行机制上说，PS3和PSP非常相似，有足够的访问权限，PS3未来可以刷写自制系统的可能性又大大提高，我们完全可以不必畏惧索尼的3.42，新版本系统推出后，只需要像当初PSP的M33系统那样，补丁成自制系统后再刷写，就可以不受升级的阻碍了。同时，自制系统也让我们看到欺骗系统版本登陆PSN的可能性，也就是说，虽然目前的破解还不完善，但是一定会有更好的未来在等待着我们——在次世代的大战中，PS3破解关键性的一步已经迈出。



↑FTP工具，良好的开端

除此之外，对于游戏本身来说也有一个好消息。用目前的Backup Manager导出的游戏文件是基于文件夹存在的，玩家可以手动修改游戏文件。最基本的，游戏OST原声、开场动画都可以直接拷贝并直接播放，许多游戏会采用开放格式保存它们（经验证，日本一公司推出的《最后的反抗》游戏原声为wav格式、视频为AVC格式），无疑给游戏爱好者们带来了福音。同时高端玩家还可以实现更多的可能性，现在已经可以利用SFO Editor工具来编辑游戏中的SFO文件，修改游戏图标、标题，并解锁游戏的远程控制操作——它可以让所有的游戏都可以通过Wifi或者互联网在你的PSP上运行和操作，是不是很强大？

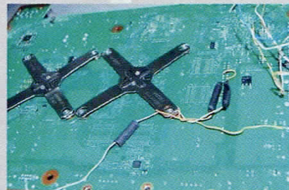


↑对游戏的修改也成为了可能

别急，还有。前两天国外玩家放出了RPG《薄暮传说》的英文化预览图片，这让我们看到了基于游戏修改的更多可能性——汉化一定会有吧？金手指一定会有吧？修改人物服装、模型、场景、音乐……等等各种MOD一定会有吧？必然，在PC上才能够享受到的“折腾”游戏的乐趣即将降临在这台次世代主机上了。或许你曾经卡在某款游戏的某个关卡，久久不能释怀；或许你苦于外语水平面对满屏天书垂头丧气；或许你还有许多邪恶的想法……这些在不久的将来都不会是问题，而这一切，都起源于一只小小的电子狗。不管它的源码是由于索尼内部泄露还是黑客自行所为，这都不再重要，在北美PlayStation十五周年生日到来之际，PS3的未来已经被改变了。

或许仍然有玩家会说，我只是想要玩游戏而已，我也有条件完成PS3的这些功能，我没有必要去破解。当然要强调，“破解”给我们带来的是更多可能性，这里没有绝对的对与错。并非所有的玩家都有足够的条件购买PC蓝光光驱、家用高清播放机；也会有许多人希望用同样的投资做到更多的选择；最简单的理由，玩游戏满足不了爱折腾的人。就像许多人乐衷于在游戏中找BUG一样，在地球上，总会有许许多多的人像笔者这样闲的够蛋疼而已（笑）。

当然我们仍然有需要担心的地方。一起来看看PS3的死对头XBOX360吧，除了刷写光驱之外，存在于旧版XBOX360主板上的JTAG漏洞让黑客们寻找到了一个新的发挥平台，它可以解除XBOX360对硬盘的限制、运行自制软件，几乎就要风靡起来。但是好景不长，很快微软就在新版本的系统中移除了这个漏洞，并且改进了主板设计，现在自制系统仅仅在老XBOX360主机用户中交流，已经无法再有大的作为。同样，索尼的PSP、任天堂的Wii主机，它们均采用了升级硬件的方式来封锁破解——这是简单而又有效的手段。可以预见，这同样会在PS3上发生，未来新出货的PS3主机很有可能彻底移除这个电子狗漏洞，从而让破解进程重头来过。



←刷写XBOX360自制系统对技术要求极高

然而和XBOX360不同的是，PS3没有它竞争对手奇高的故障率。可以刷写自制系统的主机仅存在于双90纳米和单65纳米制程、以及极少数双65纳米制程主机中，时已至今，尚未三红健在的主机少之又少了；同时，对主板的刷写需要玩家有高超的操作技巧和精通硬件知识，高门槛也让XBOX360的自制系统无法广泛流行。这点PS3则完全不同，索尼的3.42是在破解消息已经放出数日后才提供的，

人间正道是沧桑？扑朔迷离的未来！

也就是说，全球的PS3用户，只要关注破解，就完全可以规避这次的升级，这样的群体绝对不在少数，破解已经有了广泛的群众基础。同时，电子狗简单易用的操作方式也让人人都可以加入进来，几乎没有门槛，这也给PS3的破解推波助澜，可以说比XBOX360的自制系统有着先天优势。等到索尼3.41版系统之前的PS3库存消耗完毕至少还需要数个月时间，这已经足够让电子狗流行起来了。

至少到目前，PS3的破解前途究竟是会像XBOX360那样被限制在小范围玩家中交流，还是会像PSP那样遍地开花，尚不能定论。这是一场开放与封闭两大派系之间的博弈，然而黑客与索尼并不是真正的正邪双方，正版与盗版才是。毕竟破解和正版完全可以共存，然而破解了之后享受丰富软件的同时，是否仍然坚持购买正版，则完全要靠玩家自己来判断。已经在正版道路上走了数年的PS3玩家们，想必已经有了自己的选择。有一点可以肯定，这次打破索尼的枷锁，打破封闭垄断，一定是一次值得肯定的尝试。对自由的渴望存在于人的本性之中，然而我们在追求自由的同时，无论你在使用正版还是盗版，都不要忘记十五年来PlayStation品牌带给我们的快乐，不要忘记对厂商的尊重，不要忘记对游戏开发者们的肯定，只有这样，才能抛开我们心中的正与邪，这场博弈才有了值得一看的价值。

非正常人类の游戏研究中心

游戏选取日期
9.07-9.21

主任 肥皂



通关了N（N≥3）次《光环 致远星》，每次都发现自己险些泪流满面（注：这里是真流眼泪的意思）。除去一贯的成功背景创作和故事挖掘，本作中对于人物性格的刻画也相当成功。我们这次看到的不再是一个个类似于“杀人机器”的冷血斯巴达战士，而是一个个充满着天生人性矛盾与冲突的活生生人类。好游戏真是怎么玩都玩不够，另外，个人觉得本次TGS2010相当不给力，没有新主机的消息，就连Dante同学都被彻底毁了，这是什么世道啊，还有没有人管……

科员 小沛



大家知道小沛最近在用什么游戏虐待自己吗？答案就是——《大蛇无双Z》！！既然是虐待，当然目标就是拿到白金啦！具体这个游戏多么费时间就不解释了，老游戏，大家心里明白的。话说最近公布的好游戏很多啊！最令小沛动心的就是《铁拳TT2》了！具体因为什么激动，还是不解释。而这期点评的《口袋妖怪 黑白》为什么没得满分？因为任天堂没给钱？算了，还是不解释。最近太忙，都有点精神不正常了，看来下期“被研究”的对象恐怕就是我了……

清洁工 莫邪



巫妖王开服了，多少人又开始升级电脑配置，毕竟中国网游势大，本届TGS连FF14也宣布将由盛大代理进入中国，到时国内主机游戏玩家的流失还真是不可想象，试想有电脑普及加全中文的优势，又有多少人还愿意用手柄加外地服务器的方式去享受一款MMORPG呢。九月将尽，接下来两个月将是各大厂商大作井喷，游戏应接不暇之时，还是回到属于自己的战场好好慰劳慰劳这等候多时的大胃口吧。话说为什么第一次进研究中心就让人家扫地……

被研究 蔬菜汁



“最近你玩什么游戏了？”“什么游戏也没玩。”——相信很多老玩家都会说出上面这句话，随着年龄的增长，再也不能像年少轻狂的你一样整天窝在自己喜欢的游戏里了，随着年龄的增长，喜欢的游戏类型会改变，对游戏的看法也会改变，认识的读者朋友也越来越多。一百个玩家对同样的一款游戏都会有不同的看法，那么我们的看法真的很权威吗？（笑），其实我们只是找个借口，和大家聊聊游戏、谈谈生活，因为……很多人看我们的时候，内眼神儿分明就是，这个人看起来很不正常啊（伪），不信你看看周围。

光环 致远星

32分



X360

Bungie Software
2010年9月14日发售 1人
第一人称射击 17岁以上

《光环：致远星》是微软旗下Bungie工作室为Xbox 360平台设计的独占FPS游戏，其拥有宏大的场面和感人泪下的剧情，是2010最受期待的游戏之一。本作是Halo系列的前传性作品，主要讲述了秋风之敦号进行空间跳跃并发现光环前所发生的故事。

推荐人群：
- 科幻迷；没有3D眩晕症的玩家；
- 史诗级剧本控；
- 系列一贯玩家必玩；
- 美版控；军械宅

原来一款游戏还可以达到如此的高度，通关之后，这款游戏带给的震撼让我久久不能平静。无论是天马行空的大场面战斗，还是感人至深的悲壮剧情，抑或次世代顶级的画面表现力无不让我这个铁杆Halo迷内牛满面。曾经有大量同类型的游戏都提出过“光环杀手”的噱头，但他们最终无一都失败了，确切的说，是离成功还有很远，神作的分量毕竟需要玩家们用心去评判。

本作号称是“系列最后一作”，可我怎么就那么不信呢！虽说人类和星盟的战争已经结束了，但《光环》的故事似乎还有不少悬念，就算这部分并不重要，但我绝对不相信微软会让这么赚钱的游戏就此沉寂。貌似上面说了这么多和游戏的评论毫无关系，其实我正是觉得这款游戏根本已经没什么可夸的了……系列的一贯高品质得到了继承，枪械使用的感觉也大大提升！

致远星，那个斯巴达战士约翰-117诞生的美丽星球。游戏加入了冲刺等三种技能，感觉制作组在向射击游戏的主流设定学习，爽快度也大幅提升啊，当然这样的设定恐怕也是为了提升网络对战的刺激和丰富性而精心考虑的。从子弹的声音到敌人被击中时的反应都大大提升了打击感，连一直苦手于射击游戏的莫邪也沉浸于光环的气氛也而无法自拔了。

玩了1分钟不到，最大的感觉就是想吐，作为编辑部里为数不多的晕3D编辑，咱只能以别的方式来写这段点评了。肥皂给了高分，大家都给了高分，因为他们都喜欢玩这款游戏，他们有给高分的理由。肥皂说他要买限量版光环，因为他觉得为了这游戏，值。没必要只因为没玩过、这游戏不合自己的口味就说这游戏不好给低分，我们周围都有一些可信赖的人。

前线任务 进化

30分



PS3 X360

Square Enix
2010年9月16日发售 1人
第三人称射击 13岁以上

时隔5年，Square Enix的科幻大作《前线任务》系列终于跨重装上阵。本作的舞台设在战场的最前线，随着战争的规模持续的扩大，世界逐渐被战争阴影包围。本作的游戏系统一改系列作品的回合制，而是继承了在线版的第三人称动作射击模式。

推荐人群：
- 科幻战争迷；
- 射击游戏爱好者；
- 机甲控；
- 梦想成为模拟操纵机师的玩家；

本作经过了最新的变革后正式变身成为第三人称的机甲射击游戏了，其实爽快战斗什么的我最喜欢了，不过貌似史艾在制作动作游戏的时候一贯的不给力，总是少了爽快动作游戏中的那么个范儿，因此我又无限怀念起本系列原先的策略型路线了……不过本作仍然保留了特色的DIY要素，当玩家费尽力气后攒出一台既个性又强大的机体时所得到的那种满足感还是无法替代的。

《前线任务》之前的作品已经有了较为成熟的模式，但随着时代的发展和《前线任务online》的试水，这次改变为第三人称的游戏方式果然非常不错。大概是因为之前受到了《ACER》的“洗礼”，于是对本作也抱有较大的期望。本作在各方面更偏重“真实”，武器种类繁多，且战斗比较有策略性，喜欢高达那种天马行空的玩家就不要喷了，本作的确值得一玩。

话说我还是一直很喜欢Square Enix的，究其原因嘛，当然是他们所制作的游戏画面唯美、剧情引人入胜、人设也是相当的赞。不过由于在射击游戏方面一直处于业余水平，又对机甲很头疼（笑），但对本作实际上手之后，感觉却要比我预想中的好，特别是制作方还准备了简单模式，果然Square Enix还是一如既往的够亲切够贴心。

作为曾经的前线迷，最喜欢的就是前线任务中的装备DIY这个要素，不过说实话，这次改版打个比喻，有点像掌机圣剑传说的那次大变动，虽说在厂商的宣传下，说游戏变得自由性更强了，也保持了原有的风格，就好像去除了弊端，前进了一大步似的，不过相信很多SRPG偏执者会选择放弃，毕竟，那已经是另一种类型的游戏了。当幼齿换成熟女，总有观众会换台。

研究中心病历：

现在记录下的事情已经属于昨天了，每天都在过去，时间在即将逝去的时候留下只言片语。像一种仪式，算是对昨天的纪念吧。夜幕降临，退却了所有的聒噪，窗外的小雨正上演一场盛大的寂静...

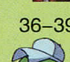
很高兴，再次和大家在这见面，逼迫你们看我写的文字确实有些强制性得味道，实在是给各位添蘑菇了。在写下这些文字的时候我突然想到了和默契有关的事情，断断续续的几年时间和经历，让我相信这种东西确实是跟时间成正比的，珍惜眼下才是正道。

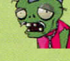
人，就像一个风筝，不停地舞动，如若一旦停止，就意味着坠落在地。所以，我们没有权利为过去而驻足和伤感，飞奔、忘记、然后成长才是我们每个人的轨迹。

喜欢一个游戏，非得需要找到一个具体的理由吗？自己安安静静地大玩上一场，不顾一切，打造只属于自己的小世界，有什么不好？做好自己的份内事，不恣意攻击别人，不保持恶意。爱一个游戏，应沉静如海……

评分细则：


40满分——能研究我们的患者


36-39分——完全康复的患者


32-35分——轻度康复中患者


28-31分——轻度抑郁型患者


24-27分——严重暴力倾向者


24分以下——放弃治疗的患者

31分

口袋妖怪 黑/白



NDS

NINTENDO
2010年9月18日发售 1人
角色扮演 全年龄

《口袋妖怪 黑白》是全球销售总计已超过1亿3000万套的《口袋妖怪》系列最新作，也是继《口袋妖怪 钻石版/珍珠版》之后，与玩家阔别4年后再度登场的完全新作。本作承袭了系列作品的一贯内容并加以强化更新，玩家可在全新舞台展开全新冒险。

推荐人群
- 口袋饭；
- 收集控；
- 有成为妖怪训练师梦想的玩家；
- 喜欢享受休闲时光的乐天派；

这游戏从小玩到大，从GB玩到GBA，这回又到了NDS，该系列无论是动漫还是游戏都在我的成长历程中留下了不可磨灭的印迹。作为骗钱名作，该系列每次推出新作都只是在细枝末节上做出更微乎其微的变化，可每次虽明知如此却总也割舍不下。而且本作又特意推出了超萌的皮卡丘充电座，这不逼我去掏腰包吗？钱包被骗空了，自己却还在那傻乐，这就是本作的魅力所在吧。

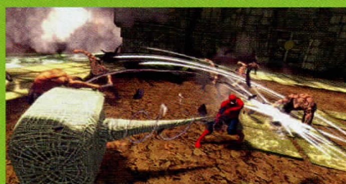
实在不想给高分，但又实在不能不给高分。每次都是加一些新怪物、加一些新系统，但大致的框架都不会改变。但我又不得不承认，就是因为这些所谓细微的改变才让广大的玩家欲罢不能。本作的画面略有提升，终于采用了早就该使用的3D画面，可惜怪物战斗时还是老样子，希望将来的3DS可以实现真正的立体吧。联机对战依然是本作最大的乐趣所在！

超喜欢《口袋妖怪》正统系列的说！上一作的圆企鹅太萌了！这次新作中的三个怪物比较无爱，包括那些新加入的怪物也很少有可爱的，难道制作人已经创意枯竭了吗？以上小小抱怨一下，算是那一分扣掉的原因。起码这个新作玩起来还是一样不错的，即便一开始的怪物不喜欢，大不了再去抓个皮丘就好了！话说本作的细节还不错，游戏内容稍微丰富了一些。

从小就吃米饭，一直吃米饭，也没觉得腻过，他们说，这回的米饭很不一样，是以前的贡米，但不论外形还是口感咱都尝不太出来。在小编考虑分数的时候征询了宇多田和赤银，宇多田伸出了3根手指，赤银伸出1根手指，不过想到如果给低分也许会被口袋迷人肉，于是就随大溜儿了。顺便说下，咱最喜欢的是鲤鱼王，有相同爱好的童鞋吗？赤银喜欢超梦。

31分

蜘蛛侠 破碎维度



PS3 X360

Acitvision
2010年9月7日发售 1人
动作冒险 13岁以上

《蜘蛛侠：破碎次元》又是一款以超级英雄蜘蛛侠为题材的动作游戏，原著漫画迷们熟知的四个平行世界将一次性呈现在大家面前，玩家可以体验不同世界中蜘蛛侠所拥有的特殊能力，每个蜘蛛侠世界的设计风格与环境也大不相同。

推荐人群
- 轻度动作游戏玩家；
- 穿越爱好者；
- 面罩紧身衣控；
- 腐女们；各路美式英雄迷们

鉴于之前蜘蛛侠游戏的一贯雷人表现，所以在本作发售之前我不敢抱有任何过高的期望。果不其然，这部《蜘蛛侠：破碎维度》虽然有四个平行世界作为宣传噱头，但还是没有摆脱关卡冗长，场景设计重复的顽疾。玩家在刚开始玩的时候还是会有很大激情的，但只需过得一会你就绝对会失去了对于本作的热情，如果不是奖杯控，一般玩家很难坚持将本作穿版。

由于以前被《蜘蛛侠》系列游戏雷得太狠，所以刚听说本作的时候直接在头脑中给它评了个5分以下，不过当我硬着头皮玩了一段时间后，决定不但高于5分，而且要再加两分！首先，虽然画面还是那么不精细，但游戏节奏流畅，一般也没时间品评画面了。其次，战斗较为激烈，BOSS战值得研究，就是杂兵战有点烦。最后，游戏世界观设计巧妙，叙事有条不紊。

四个不同风格不同年代的蜘蛛侠，果然本作是奉献给各位美式超级英雄迷的一道大餐呢～游戏的穿越感觉让人觉得非常新鲜，虽然游戏的画面不尽如人意，怎么说每一关的设计也算颇有心思，尤其是BOSS的打法也是不尽相同，算是值得一玩的游戏吧～不过在空中飞来飞去对天生失重感特别强烈的我来说还真的个挑战，不行，我得去晕会……

全机种制霸的蜘蛛侠，是啊，相信我，这就是一个超长特大号的广告，隔一段时间就要推出一部美国英雄的电影或者游戏，喉舌媒体于是也就不明真相地跟着炒作一番，主角们永远都还是内几个即使不整容脸蛋儿也永不起褶儿的大侠们，因为周边玩具太多了，货都积压了，所以不得不每隔一段时间就出几个游戏啊什么的，能卖多少卖多少，还做广告了呢（误）。

29分

蓝色妖姬骑士团
妖精和苍瞳的战士们



PSP

Nippon Ichi
2010年9月16日发售 1人
策略角色扮演 全年龄

本作是由制作过知名游戏《魔界战记》系列的日本一以及曾经参与过《召唤之夜》系列的制作人员所制作的策略RPG新作。本作将由两个主角交织出不同的两个故事，根据主角的不同游戏流程，相关游戏内容也会有不同的变化。

推荐人群
- 原作fans；
- 热血格斗爱好者；
- 期待草莓与大白之间爱的火花的人们；
- 喜欢和朋友们联机一起游戏的玩家

肥皂最近属性大崩坏，对于一切超萌的游戏和事物都失去了应有的抵抗力，看来果然所处的事情阶段不同，人的心情和思维也会随之改变。首先，我很喜欢本作的人设；其次，本作的奇幻风格很惹人注目；最后，能帮助玩家在战斗中对付敌人的妖怪们实在萌毙我也。话说，各位千万不要误会，我其实还是很年轻滴，离成为一个“合格”的大叔尚待时日磨炼。

日本一作品我一向还是比较有好感的，不过本作实在兴趣不大。有人说这个作品有卖萌的倾向，的确，我承认它的部分角色设计是有点这个意思，包括战斗时的画面。本作的故事还可以，不过对于日文水平有限玩家就没什么吸引力了。而至于游戏的系统方面，角色的组合技能比较有意思，再就是找找隐藏人物，其余的也就没什么特别的了，消磨时间的话还可以。

和之前召唤之夜小组在DS上的几作相比，画面效果更加华丽了（废话）。剧情稍微有点小儿科，不过对于喜欢可爱设定的玩家来说这也正合胃口。战斗系统和之前同类作品大不相同，更加注重和队友的配合，所以在走位上需要更加细心注意。战斗开始后需要再次选择行动，而像是技能和魔法还需要再次目压按键操作，给枯燥的战斗带来了不同的乐趣。

《召唤之夜》原班底制作的SRPG传统战旗游戏。有的游戏转型了，有的游戏还在坚持他们一直信奉的理念，网上很多地方也把这款游戏叫作《蓝色玫瑰》，不过确实还是《蓝色妖姬》这名字唬人些，哇卡卡卡卡，不知不觉又撑过去几十字，只是扯了一下名字而已，哇卡卡卡（主编：喂，乃差不多一点！）。基本还是召唤之夜的风格，纯SF类型，传统指令战斗系统。

NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！

Game Release List

TGS(东京电玩展)开幕了,有很多新游戏公布了,当然也有一些新硬件的消息,各大游戏厂商一如既往把这次展会作为一个很好的宣传机会,TGS的民那都在做着一些没有悬念的事情，作为品遍无数游戏美味的天朝上民，当然希望TGS能一如既往为成为实现梦想、希望和感动的基情大会而努力。也希望读者盆友把你们对TGS的看法写信或留言告诉我们，供我们参考。

PS3 PlayStation 3

2010年9月			
07日	蜘蛛侠 破碎维度	ACT	Activision
07日	R.U.S.E.	RTS	Ubisoft
07日	汤姆克兰西之鹰击长空2	STG	Ubisoft
07日	北美职业冰球联赛11	SPG	EA
16日	★前线任务 进化（日版）	STG	Square Enix
21日	F1 2010	RAC	WHViG
21日	两个世界2(美版)	RPG	Topware
21日	无限试驾2(美版)	RAC	Eden Studios
24日	孤岛危机2(美版)	FPS	Crytek
24日	特洛伊无双(美版)	ACT	Koei
24日	一级方程式赛车2010(欧版)	RAC	Codemasters
28日	★FIFA11	SPG	EA
28日	★丧尸围城2（美版）	AVG	CAPCOM
28日	吉他英雄 摇滚战士	MUG	Activision
28日	★前线任务 进化（美版）	STG	Square Enix
28日	量子理论（日版）	STG	TECMO
30日	★丧尸围城2（日版）	AVG	CAPCOM
30日	量子理论（日版）	STG	TECMO
30日	★三位一体 龙士传说 零	ARPG	KOEI
2010年10月			
05日	★恶魔城 暗影主宰	ACT	KONAMI
05日	NBA 2K11	SPG	Visual Concepts
07日	剑、魔法与学园3	RPG	Acquire
07日	剧场版超时空要塞F虚空歌姬 同捆版	BDG	NBGI
12日	荣誉勋章2010	FPS	EA
19日	特洛伊无双	ACT	KOEI
21日	火影忍者 疾风传 终极风暴 2	FTG	NBGI
26日	星球大战:原力释放2	ACT	LucasArts

Wii W-i-i

2010年9月			
02日	★银河战士：另一个M（日版）	ACT	Nintendo
07日	蜘蛛侠 破碎维度	ACT	Activision
16日	十项全能3	SPG	Hudson
21日	吉他英雄:摇滚战士	MUG	Neversoft
28日	★FIFA11	SPG	EA
2010年10月			
05日	NBA 2K11	SPG	Visual Concepts
14日	★毛线卡比	ACT	Nintendo

NDS Nintendo Dual Screen

2010年9月			
02日	忍者乱太郎 学年对抗战猜谜之段	PUZ	Russell
09日	海贼王 巨人之战	FTG	NBGI
07日	蜘蛛侠 破碎维度	ACT	Activision
18日	★口袋妖怪 黑白	RPG	Pokemon
23日	上海DS2	ETC	Sunsoft
23日	银河铁道999DS	AVG	culturebrain
30日	侦探 神宫寺三郎DS 红蝶 AVG	ARC	SYSTEM WORKS
30日	★大神传 小小太阳	ARPG	CAPCOM
2010年10月			
07日	王国之心 重新编码	ARPG	SQUARE ENIX
07日	天下一★战国爱人	AVG	Rocket Company
14日	东京黄昏破坏者 禁断之生贽帝都地狱变	AVG	Star Fish
21日	强袭魔女2治愈治疗致松软	AVG	角川书店
28日	可爱小猫DS3	SLG	MTO
28日	猫狗动物医院	AVG	columbia

XB360 XBOX360

2010年9月			
07日	蜘蛛侠 破碎维度	ACT	Activision
07日	R.U.S.E.	RTS	Ubisoft
07日	北美职业冰球联赛11	SPG	EA
07日	汤姆克兰西之鹰击长空2	STG	Ubisoft
14日	★光环 致远星（美版）	FPS	Microsoft
15日	★光环 致远星（日版）	FPS	Microsoft
16日	★前线任务 进化（日版）	STG	Square Enix
21日	F1 2010	RAC	WHVG
21日	吉他英雄 摇滚战士	MUG	Neversoft
22日	智代After~It' s a Wonderful Life~CS Edition	AVG	PROTOTYPE
28日	★丧尸围城2（美版）	AVG	CAPCOM
28日	★FIFA11	SPG	EA
28日	★前线任务 进化（美版）	STG	Square Enix
28日	量子理论（日版）	STG	TECMO
28日	吉他英雄 摇滚战士	MUG	Activision
29日	怪物猎人 边境 9.0版	AVT	CAPCOM
30日	★丧尸围城2（日版）	AVG	CAPCOM
30日	量子理论（美版）	STG	TECMO
2010年10月			
5日	★恶魔城 暗影主宰	ACT	KONAMI
05日	NBA 2K11	SPG	Visual Concepts
12日	荣誉勋章2010	FPS	EA
19日	特洛伊无双	ACT	KOEI
21日	火影忍者 疾风传 终极风暴 2	FTG	NBGI

PSP Playstation Portable

2010年9月			
02日	死神：魂之热斗7	FTG	SCEI
02日	白色呼吸	AVG	PIACCI
09日	战国绘札游戏 不如归 大乱	CAG	irem
09日	维他命X：进化加强版	AVG	D3P
16日	蓝色妖姬骑士团 妖精和苍瞳的战士们	SRPG	日本一
16日	游戏王：卡片力量5	CAG	KONAMI
16日	诡计对逻辑 第二季	PUZ	SCEI
16日	最强将棋BONANZA	PUZ	SUCCES
16日	上海	PUZ	SUCCES
16日	数独10000问	PUZ	SUCCES
16日	柏青哥狂热铁拳传	PUZ	DORASU
22日	家庭教师REBORN竞技场2	ACT	MMV
22日	无头骑士异闻录 三分天下	AVG	ASCII Media Works
22日	花归葬	AVG	PROTOTYPE
22日	赛马大亨7 2010	SLG	KOEI
22日	★黑豹 如龙新章	ARPG	SEGA
22日	真恋姬梦想 乙女缭乱☆三国志演义 吴篇	AVG	Yeti
22日	R.U.R.U.R：小王子	AVG	Light
28日	FIFA11	SPG	EA
30日	祝福之钟声 携带版	AVG	角川书店
30日	LOVE ONCE	AVG	Maid meets Cat
30日	轻音！放学后演唱会	MUG	SEGA
30日	星座彼氏：夏 携带版	AVG	honeybee
30日	绯色的欠片：新玉依姬传承 携带版	AVG	Idea Factory
30日	★英雄传说 零之轨迹	RPG	FALCOM
30日	龙珠TAG VS	FTG	NBGI
30日	闪光十字军GOGO	AVG	ASCII Media Works
2010年10月			
07日	剑、魔法与学园3	RPG	Acquire
07日	加奈~妹妹~	AVG	Cyberfront
14日	NBA 2K11	SPG	Visual Concepts
14日	秋之回忆6 Next Relation	AVG	5pb.
14日	★阿尔卡纳之主	ACT	SQUARE ENIX
21日	FIFA11	SPG	EA
28日	乃木坂春香的秘密同人志	SLG	ASCII
28日	战极姬2岚-百华	SLG	SYSTEM WORKS
28日	初音岛1&2：携带强化版	MUG	Circle
28日	娇蛮之吻2学期Portable	SLG	REVONET
28日	灵武战记	SRPG	日本一

PSP 黑豹 如龙新章

这游戏做的越来越给力了！

有些童鞋也许会带着一丝愤怒+【皱眉】问，“喂！编辑你为什么在发售表里推荐这种游戏给大家哇！这段时间出现的好游戏简直像高三毕业班要完成的学业那么多，为虾米乃不推荐一些旁的游戏给我们涅？”嗯，这个问题问的好，黑豹其实代表了一类游戏的发展方向，每个游戏的初代诞生之后都会随着时代的发展而填入一些要素以适应时下的要求才能存活，经历了初代的热血之后，当我们看到次回如龙的宣传片时，我们彻底震精了，一边心中默念“这货不是如龙！这货不是如龙！”一边只能无奈接受现实。如果说游戏有灵魂的话，那么给如龙注入灵魂的就是名越稔洋了，当内家伙满脸淫邪之气坐在宝座上出席发布会的时候，心领神会阅片无数的玩家们就知道他要在游戏里加入什么要素了。游戏的世界也和成人的世界一样混乱，既有展现制作人和制作团队才华的热血之作，也有为了商业利益植入成人要素的骗钱作。当然黑豹有着不同于其他游戏的存在意义，我们天朝上民也可以不费吹灰之力将其收入囊中，当我们把它拷到电脑里并且设成隐藏的那一瞬间，如龙原本具有的游戏精神也随之消失，或许……做个反面教材也不错，商业利益真的那么重要吗？

丧尸围城2 XB360

基情的榜样是无限的

还记得丧尸围城1曾经带给我们的无数精喜吗吗吗吗吗？（略去回声20字）即使是反面角色也有自己的世界观，从每个人的立场出发，他们做的事情似乎都有他们的道理，第一次感觉到动作游戏的世界观设计的如此精密，CAP团队的开发同志想借由游戏传达给玩家很多游戏以外的东西，也许这并非游戏公司的本意，也许生活的压力已经特么把这帮活CS逼疯了。当每天面对指手画脚其实根本什么也不懂只会开会啊开会的上司、表面上不露声色装得像个正人君子其实有机会就会偷瞄女同事并且在电脑上下载亚洲无码的同僚、把游戏当做梦想完全不计较工资就算被当枪使被利用也无所谓所以真的被当成炮灰的同僚等等等等这些人的时候，你真的还能淡定地像个刚入职的热血青年内样，一心一意把全部精力放在把游戏做的不一样一些吗？但是这些家伙（活CS）在1的时候就真的做到了，也许没有别的公司那样游戏上市后会得到一笔丰厚的奖金，也许也没有大功告成的当晚组长带队横扫涉谷的风俗店，但是看着自己的作品时他们会慰安自己说，我做到了，我特么的做到了，喵的，以后有了儿子老子可以炫耀说当年你爸面对GP主管、傻X同事、白痴老总、万恶的社会，就是做了这么这么一款NB游戏，然后儿子一脸憧憬……想说的太多，怎奈篇幅有限，让我们期待丧尸围城2也拥有像1那样的基情吧！【深点头】

未纳入发售表的重点关注作品

发售日	平台	作品名	类型	厂商
10月预定	PSP	幸运星 陆樱学院樱藤祭	SLG	角川书店
10月19日	PS3/XBOX360	辐射 新维加斯	FPS	Bethesda Soft Works
10月21日	PS3/XBOX360	征服	STG·ACT	SEGA
10月26日	XBOX360	神鬼寓言3	RPG	Microsoft
10月28日	PSP	噬神者 神机解放	ACT	NBGI
10月预定	PS3/XBOX360	心灵入侵	TPS	SQUARE ENIX
11月2日	PS3	GT赛车5	RAC	SCEA
11月16日	PS3	小小大星球2	ACT	SCE
11月9日	PSP	战神 斯巴达亡灵	ACT	SCEA
11月9日	PS3/XBOX360	使命召唤 黑色行动	FPS	Activision
11月25日	NDS	超级机器人大战L	SLG	NBGI
12月1日	PSP	怪物猎人 便携版3rd	ACT	CAPCOM
12月16日	PSP	光明之心	RPG	SEGA

发售日	平台	作品名	类型	厂商
12月22日	XBOX	电脑战机 Force	ACT	SEGA
冬季预定	NDS	沙迦3时空的霸者	RPG	SQUARE ENIX
冬季预定	PS3	圣恩传说F	RPG	NBGI
冬季预定	PSP	寄生前夜3 第三次生日	ARPG	SQUARE ENIX
冬季预定	XBOX360	梦幻俱乐部ZERO	SLG	D3Publisher
年内预定	Wii	最后的故事	RPG	Nintendo
发售日未定	NDS	黄金太阳漆黑黎明	RPG	任天堂
发售日未定	PSP	皇家骑士团 命运之轮	RPG	SQUARE ENIX
发售日未定	PSP	最终幻想Agito13	RPG	SQUARE ENIX
发售日未定	PS3	最终幻想Versus13	RPG	SQUARE ENIX
发售日未定	PS3/XBOX360	合金装备 索利德 崛起	ACT	KONAMI
发售日未定	PSP	啪嗒砰3	MUG	SCEJ
发售日未定	PSP	魔法禁书目录	AVG	ASCII

郑重向您承诺：

更高星级认证；更多购物保障

PS2	PSP GO	PSP3000	NDSI	PS3 250G	360 120G	Wii	NDS LITE
900 北京鼎好	1600 北京报价	1700 北京鼎好	1200 北京报价	2490 北京报价	2400 北京报价	1760 北京报价	750 北京鼎好
900 上海报价	1600 上海报价	1550 南京阿童木	1200 上海报价	2500 上海报价	2400 上海报价	1780 上海报价	800 上海报价
900 广州报价	1600 广州报价	1900 广州报价	1220 广州报价	2480 广州报价	2350 广州报价	1750 广州报价	800 广州报价

NDSILL	PS3手柄	360手柄	Wii手柄	Wii经典手柄	Wii平衡板	iDSI	16G 记忆棒
1500 北京报价	350 北京报价	370 北京报价	420 北京报价	150 北京报价	600 北京报价	1240 北京报价	400 北京报价
1490 上海报价	350 上海报价	350 上海报价	400 上海报价	120 上海报价	650 上海报价	1220 上海报价	380 上海报价
1520 广州报价	350 广州报价	350 广州报价	390 广州报价	130 广州报价	630 广州报价	1220 广州报价	380 广州报价

游戏市场价格广告版

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2010年10月15日。本版广告联系电话:010-64472729转401

商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后,商家在本版信誉等级会逐渐增长,每增加到5颗星,信誉级别会升级到"花"级。③完成"五花"级信誉度后的商家,将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉,并未能及时处理,商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

消费者须知

所有主机价格变换频繁，以上部分广告刊登价格可能会有变动，外地邮购主机的消费者须提前致电各商家，询问当时的售价，以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均真实可信，请消费者放心。另外，消费者一定要向商家索取全套的购物凭证，如果发生产品质量等问题，请备齐所有购物凭证，致电本刊广告部，我们将及时为您处理。投诉电话：010-64472729转401，或可以用邮寄信件的方式，具体地址见本页上方。

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时,发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

- 投诉方法：北京安外邮局75信箱
- 邮编：100011(请在信封注明"广告投诉")
- 投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料,包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

南京阿童木电玩专卖



本公司创立于1988年，20多年经营已成为集自有产权店面、自主电玩市场、商贸一体的实体公司。质量第一，信誉为本，薄利多销，货真价实。

★PSP2000主机：1380元 ★PSP3000主机：1050元
★NDSL主机：780元 ★NDSI主机：1100元 ★Wii主机：1420元
★PS2 9万系主机：780元 ★120GB薄版PS3主机：2250元
★XB360（双65纳米)主机：1760元 ★PSP GO主机：1580元
★总部/邮购地址：南京市鼓楼区中央路37号（联通大厦对面厚载巷口）邮购电话：025-83373658 83975006 收款人：王天智 邮编：210008
★分部：珠江路店 地址：太平北路108号旁（新华海数码广场旁）自营店：纪先生 王天智总经理
★本公司高薪招聘管理、营销、维修人员。电话：83975006 总经理

本版广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。有意者请致电：010-64472729转401或手机：13810579231 乔先生

为了让广大消费者安心购物，请大家在邮购时先打电话向商家进行商品种类和价格的详细咨询。另外，如有购机方面的问题咨询，可以登陆电软官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame里面的龙哥热线，我们将为您的购机计划提出合理建议。

北京鼎好信诚游戏精品店



本店精修各种游戏机，欢迎来电垂询。
本店网上购物商城：shop33963096.taobao.com

本店仅有广安门桥南一家实体店，中关村并无分店，请消费者注意辨别。
本店郑重承诺，所售商品均系原装正货。让您在本公司购物省心、放心、安心。
本公司经营各种游戏机配件，PS3、360、PSP正版游戏，价格低廉，如需要请来电咨询！
★PS3薄机：主机+电源+AV线+手柄+手柄连接线+120G硬盘+说明书：2320元
★Wii完美破解：主机+双节棍手柄+电源+AV线+感应器+支架+底座 1200元
★PSPGO套机：主机+电源+电池+16G内存+原装数据线+贴膜+说明书：1600元
★PSP2000型经济套装：电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+8G棒+数据线+游戏：1450元
★PSP1000经济套装：电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+8G棒+数据线+游戏：980元
★PSP3000套机：电源+电池+耳机线控+包+挂绳 +贴膜+8G棒+数据线+游戏：1850元
★PSP3000 二厂套机：电源+电池+耳机线控+包+挂绳 +贴膜+8G棒+数据线+游戏：1650元
★XBOX360(双65纳米)简装版:主机+电源+AV线+说明书+原装无线手柄+512M内存+游戏:1550元
★PS Ⅱ 超薄9万套机：双震动手柄+电源+AV线+完美直读+8M记忆卡+五张游戏：900元
★NDSL韩版套机：触笔+原锂电+电源+说明书+DSTT卡+2G内存+膜+游戏+读卡器+水晶壳+包：1000元
★NDSI套机(红、绿、蓝):主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+原装贴膜+游戏+水晶壳/包(自选)1380元
★IDSi套机:主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+贴膜+说明书+游戏+包：1400元
★IDSL套机：主机+电源+触笔+说明书+DSTT卡+2G内存+膜+游戏+包+水晶壳：1180元
★NDSL：主机+电源+说明书+DSTT卡+2G内存+贴膜+游戏+包：780元（颜色齐全）
★NDSILL套机：主机+电源+触摸笔+2G内存+烧录卡+贴膜+水晶壳+挂绳+游戏：1600元
本店现有各类刻录光盘，PSP经典游戏合集.PSP最新游戏合集.PSP中文游戏合集.PSP最新超清晰电影合集.NDS最新游戏合集.PSP模拟PS游戏，价格欢迎电询!
本店精修各种游戏机XBOX360三红.PSP.PS2.不收维修费.收换件成本费
★电话 010-63274599 手机：13691057756/13810171305★邮编 100053
★本店地址：广安门桥南西二环附路100米路西椿树馆站金工宏洋大厦B座4层403C
★乘车路线：5路、122路、49路、 410路椿树馆站下 ★邮购地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 ★收款人：鼎好信诚公司★QQ：715082041或1048717652

呀呼嘿嘿 依呼呀嘿 系列

——“教授帝”森昭雄与《游戏脑的恐怖》①

□文/蔬菜汁



前言

众所周知，日本是个游戏大国，如果从现在开始写他个几千字歌功颂德的P话，就又能敷衍过去一期了，不过这次我们要聊的是另外一个方向，（嘿嘿）【坏笑】，本期开始将为各位介绍一位国际主义反游戏先锋，日本的反游戏砖家——森昭雄老湿。森老湿可不比我天朝的一些砖家、叫兽，内些个拿着电棍的家伙，披上个白大褂儿就管自己叫叫兽了，森老湿人家可是货真价实的日本大学文理学院体育专业教授。47年出生的森，自78年以后就一直从事运动生理学的研究，那么，他是怎么从一个天真可爱、体格儿壮硕、精神健康的年轻人，逐渐蜕变为头发稀疏、眼神邪恶、刀卷刀刀卷刀人见人烦狗见狗叫的怪黍黎的呢？2002年，森将自己的研究成果编纂成书出版发行，《ゲーム脑の恐怖》（游戏脑的恐怖，也有中文译本译为：小心电玩脑），在日本本土引起关注，“游戏脑”也一度成为当年的流行语。其反游戏的声调与我天朝不谋而合，于是，我天朝某大学在2004年聘请森作为客座叫兽到某大学进行演讲，尽管被日本的科学界称为“伪科学”，但森的心中仍然充满了无私的国际主义大无畏情怀，并乐此不疲地奔波于世界各地宣传他的理念。

正文中将结合《ゲーム脑の恐怖》原书，实事求是地把书中的一些观点和理念介绍给各位读者，希望起到闻者足戒的作用。好，那么前言就先到这里告一段落，让我们一边儿吧唧嘴一边儿吃点零食小憩一会儿，稍后我们正文里再见。



序章 各种震精

那边的朋友你们好吗？后面的朋友我看见你了！很高兴又和大家见面了，大家好！前两句是典型的装13句型，常见于各大现场演出，作用是和读者套瓷，那么放在本段的开头具有一个承上启下的作用，与后面即将谈到的内容有关。

在《游戏脑的恐怖》一书的序章中，森谈到了FC、SFC、MD、SS、PS，还提到了DQ、街霸2……森认为，随着游戏的普及，这俨然已经成为一社会问题了。

“2001年，我有性参加了在幕张国际会展中心召开的东京电玩展，但是会展现场的诡异气氛让我震惊，并深受打击。女中学生模样的孩子背后插着白羽毛，打扮成天使的模样一本正经地走着。不过，环顾会场，有超过百余名身着游戏中角色服装的学生们，面无表情地在她们周围闲逛，我再次震精。这时，我不禁为我孩子的将来和日本的将来而担心，我彷佛置身于另一个世界，一时间思考不能……”

不愧是正宗叫兽，言语精短给力，老湿，我告儿您吧，内些孩儿们玩儿的叫COSPLAY，我一远隔重洋距离日本千里开外在您看来就是一老外地的天朝人，都能知道这，您这土生土长深受游戏文化熏陶的本地人楞不知道这个，还跟我这儿震精来震精去的，那咱就只能用第一段儿内句型来形容您了，嘿~！您还别瞪我咱们有事儿说事儿实话实说！坚持一个中心两个基本点这我们小学就开始背了，真不是挤兑您，您说您一天天以学习为乐、以研究为生活来源的老头子跑嫩么老远看一帮青春期荷尔蒙分泌旺盛的小姑娘小伙子抽风有意思吗？真~不如早上早点儿起，一边儿拍巴掌一边儿扭着腰赶个早儿去喊山去对身体有好处呢！

好，喝口茶润润嗓子，咱们再说说内些个让叫兽震精的COSER，咱不说森这文章里有没有演绎的成分啊，反正一般跟森这样儿出书的都有这癖好，要是内帮小鬼真是淡定地走来走去，嗨，咱只能说是入戏了，真棒，真的，您想啊，要搁您一身儿花里胡哨的走大街上您能保证脸不红心不跳行走正常那我服您。打扮成游戏里的角色，内叫有爱，并且还得是大爱才能有这觉悟呢，而且这原文里有一词儿作为读者咱觉得用的不合适，“面无表情”要改成“淡定”就好了，我给森老湿您在这书上用红笔圈起来了啊，我可在这儿跟您打招呼了，森先生您远隔重洋打喷嚏可别瞎骂街。

森老湿在序章的后面这样写道，“经常玩电视游戏的人的BETA脑波会急剧下降，随之发生注意力散漫、记忆力下降，与痴呆症患者的脑波几近相同，这是相当危险的事情，希望本书能够对大家的未来有用。”

根据腾讯网的报道，中国台湾的脑科学研究者洪兰在看完此文后发表了文章《恐吓是最卑鄙的教育》，洪兰先生的这篇文章太不给力了，搁我们天朝人看来，当你面对一个不招人待见的外国人时，最好的斗争方法就是谴责和抗议，抗议和谴责，折腾来折腾去身心疲惫了，看看咱央视晚上的新闻联播，就着一脸正气奔儿饭的主持人多吃点儿，晚上睡他个天昏地暗最好了，在网上瞎发文章小心被夺去目田权跟天朝某历史教师似的，该憋着就得憋着。

（序章完）



“教授帝”森昭雄相关雷人事件

俄罗斯方块

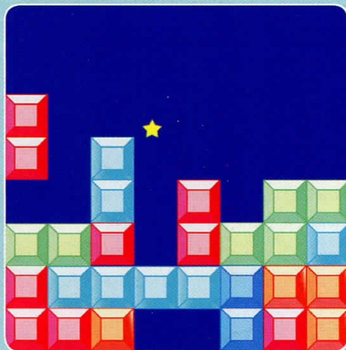
“俄罗斯方块这款游戏是苏联军队为了杀人而研究、作为军事目的而开发的。”

“在苏联，军队里必须玩俄罗斯方块，一玩这游戏，脑子就进入了反射状态，不管是杀人还是干什么都不过脑子，内就是训练的一种道具。”

——森昭雄2004年在日本东京都江东区某小学的演讲

在森做出以上发言后，有关人士对此发表了严厉的谴责，指称“俄罗斯方块”是在俄罗斯出生、在美国居住的电脑科学家Aleksei Leonidovich Pazhitnov为研究人类的处理能力而开发的一款游戏，森的“为了杀人而研究”一句实属虚构全无根据，虽然新闻中曾经报道过海湾战争中的美军士兵玩GB版俄罗斯方块这款游戏，但那只是为了放松自己的娱乐活动，和军事全无关系。当然你执拗地认为内是冷战时期前苏联为了降低西方发达国家的生产力而设下的陷阱也是没有办法的事。

——摘选自日本网站NICONICO大百科



↑被森老湿认为是因军事目的而开发的“俄罗斯方块”，据他本人说，玩儿上了这个就会产生某种条件反射，读者小心了。

杂志转载

“天才来自勤奋，勤奋来自有瘾，人不能无瘾……

无瘾的人是索然无味的人，因为他从来不曾感兴趣，人云亦云。他对所做的事情毫无热情，该吃饭的时候去吃饭，但不是因为肚子饿了，而是因为时间到了，他需要吃饭；他睡觉，不是因为困了，是因为时间到了，该睡觉了。他从来不迟到，因为时间有要求；到了下班时间，他就赶紧收拾东西回家。他对工作没有瘾，觉得多干就是工作狂。

他对体育没有瘾，不会夜里起来收看英超。他对音乐没有瘾，不会为了崇拜一个明星而排通宵的队买票，他看书不会超过30分钟，因为会伤害眼睛，会夜里失眠……这样的人，难道不是令人觉得索然无味吗？

无瘾的人因为自己没有动机，缺乏能力去做有趣的事情，就以干涉别人的自由为兴趣、为爱好。在工作单位，这些人通常不会有什么出息，所以，他就干预自己的家人，干预自己的爱人，不让对方有兴趣。干预自己的孩子……孩子游戏的时候，他老是上去敲打。

……

别把孩子的事情不当一回事，有瘾的孩子是中国的希望，千万别让那些无瘾而无聊的人给扼杀了。”

以上文字刊载于《爱摇》90期“有瘾的孩子是中国的希望”一文，作者为方礼勇，请作者看到本文与撰稿人联系（联系方式见文末扣扣号），以便支付您转载费用，请您加我扣扣，以便咱们互相砍价。

看完这段文字以后个人觉得放在“教授帝”一文后面再合适不过，于是一时性起，部分抄录于此，献给天朝所有不只是有游戏瘾的孩子们。



森昭雄天朝大学访谈录

2004年，《游戏脑的恐怖》一书面世3年后，森在日本的地位俨然已经全面超越某天朝电击系教授，因其地位一跃千丈，我朝某些大学学者也本着拯救万千游戏“成瘾者”于水深火热的精神，千里迢迢请到了教授帝到东北某大学玩儿一真人的，太给力了，真羡慕内大学的学生能够近距离看到活的真人“教授帝”，因为当时此事轰动了地方政府，所以森老湿的活动，在第一时间就被刊登到当地报纸的显要位置，为了给大家解馋，我们特别找到了这些当年的报纸摘要，作为茶余饭后的谈资儿最好不过了。最后，如果有童鞋问，为虾米要选2004年这么久前的事情作为本次的主题，你这是在炒冷饭敷衍读者吗混蛋！那么，这位读者您肯定不太了解咱天朝的一个潜规则，如果这段时间发生了什么事儿，而你揭露了什么或者写了什么，内出事儿的媒体但凡有点儿事儿妈都不会放过你，你一介P民到时候就勤等着被媒体封杀吧，所以咱现在说说6年前的事儿，也不指名儿道姓儿的，有性趣的读者自己个儿上度娘搜去，谁也不碍着谁，你懂得。

“××体育学院建院50周年庆典时，组织了一些学术交流活动。日本大学教授、××体院教授森昭雄的主题报告‘电子游戏对青少年大脑的危害’吸引了学生们浓厚兴趣，记者听罢为之一惊，出于责任感，记者在××体院冰雪研究中心教授王××和周××老师及韩××的帮助下，采访了这位脑研究工作者。试着，哪怕能阻止或‘’一个痴迷于电子游戏的孩子，记者都着实欣慰。

记者（以下简称记）：是什么原因使您动念研究电子游戏对青少年大脑的危害？

森：1983年，日本开始发明并出售能玩游戏的家用电脑，从那时开始在这20年间，完全改变了孩子们的游戏方式，把孩子从室外拉到了室内，危害也从此开始。

1994年3月，名古屋的一个中学生，在玩格斗游戏中学会了一个技术，想知道在实际中效果如何，结果造成了人身伤害。还有，高三学生受电脑游戏启发，对过路的一位学生施加暴力，用录相机录下了浑身是血的自己。据统计日本有50万20－30岁的人因常玩电脑游戏不能与人正常沟通而不能出去工作。玩电脑游戏成瘾已成为日本的社会问题。想到这些，我不禁担心起孩子的未来。于是想探寻电子游戏对人的危害。

记：研究的结果怎样？

森：我对玩电子游戏人的大脑的前额区进行了研究，并得出研究结果。我认为，这个（前额区）部位是与这些人出现的感情冷淡、行为不能自拔等总是有着重要关系的区域。结果清楚地表明，电子游戏会使人脑的功能活动明显下降，如果放任不管，那些痴迷电脑游戏的孩子们很容易变得表情冷漠，行为失控，注意力分散，丧失创造能力，这对他们的成长是不利的，而且将可能加速他们早年性痴呆。

记：您研究所用软件及相关设备出自何处，是否科学、权威？

森：设备水平目前在世界处于一流地位，仅软件价值就值1500万元人民币，特殊设备是在美国研发出来的。日本大学和日本文部省（现文部科学省）非常重视我的研究，他们拨专款购置了我需要的设备。

记：你的研究成果通过什么方式传达给人们，其作用到底几何？

森：现在我几乎平均三天就要作一场专题报告，当然都是关于电子游戏对人大脑的侵害方面的。还通过发表高层次论文以及发表著作来昭示我的忠告。作用肯定是有的。电子游戏对青少年大脑的危害，家长及孩子都不会坐视不管、无动于衷。

记：处在IT时代，想逃避电子游戏的诱惑几乎不可能，请问教授怎样掌握电玩的度？

森：最重要的就是限制玩电子游戏的时间。每次玩15分钟后应该通过玩抛接球、听音乐、看星星等方法来调整大脑，这样才能避免受其侵害。”

为了保证阅读的连续性，咱把评论放在最后，唉呀妈呀，刚才复制粘贴的时候差点儿没把我给憋死，太喜感了这，虽然说一位来自日本一位来自天朝，但是这一个捧哏一个逗哏配合的太默契了，包袱抖得也好，全是新段子，真棒！

不愧是我们天朝上国，不放过任何一个拯救青少年的机会，第一段记者同志内“一惊”是亮点，反正不管三七二十一拯救你就对了，玩光环致远星？姥姥！不过森太土鳖了，这当时要是办一个戒游戏瘾的什么所，指定火了，然后跟当地摆一摊儿、招点儿小流氓儿什么的还能拉动内需，给我们伟大的GDP做出点儿贡献，咳咳，回到正题。

面对记者的第一个问题，森老湿心领神会地回答了几个例子，这几个例子当然我们在以后也会多次谈到，因为也只有这几个例子可以刀笔刀说个不停，很显然，森在一开头就把自己的立场表明了，游戏就是一毒瘤儿，潜台词是研究什么的最喜欢了，然后他说了两个学生实施暴力的例子，来证明游戏的危害，这真不好说什么，真的，咱毕竟也不是砖家啊，咱也只能说内俩孩子缺心眼儿，对没错儿，我这人就是爱说实话，你把这俩孩子给我，俩孩子玩儿完游戏拿真人练手儿，我就敢负责任地说，10个人能有9个说这俩孩子缺心眼儿，剩下内个指定撇着嘴从牙缝儿里挤出来一句“真2！”把这例子往游戏上套，确实有点儿牵强，那我们天朝内功夫片儿还多呢，那你要怕出事儿把我们内功夫片儿也禁了，我估摸着这事儿得好多人跟你急，就我们朝内光腚总菊就饶不了你，这得少挣多少GDP啊！我们这人均水平又得往下降。

接着往下看看到“早年性痴呆”的时候我又【噗】了，行不行啊您？不带这么造字儿的啊，虽然不像土生土长的日本人您内样儿阅片儿无数（你们懂的），但我也好歹深受日本游戏文化熏陶，玩儿了20多年电子游戏了，也没见谁得了“早年性痴呆”这怪病啊，森老湿的想象力太丰富了，建议您多用我朝的妇×洁产品，吸吸精去污。

不嘞个是吧老湿！？1500万人民币就研究这货啊？我粗算了算，您这钱造希望小学能造60所，咱往少了说，每所希望小学装100口子，每年就至少减少6000文盲。

每三天做一场专题报告，那您这比艺人们赶场子还勤啊，可以啊大叔，外快挣老了吧？每隔15分钟玩接抛球、看星星……我囧，要不是提前知道您是日大（日本大学的简称）的叫兽，我非得打120询问咱们内安定医院是不是又跑出来一个。

我就不明白了，我们猫家里闷得儿蜜玩儿游戏碍着谁了，没招谁没惹谁你还上赶着改造我们，非得拿挫挫的没棱没角儿了，满脑子都是好好干活儿好好学习啥都不你们才高兴呢是吧。归根到底一句话，珍爱生命，远离伪科学，也希望各位有良知的童鞋们警惕周围的假道学，不要被他们光鲜靓丽的外表所欺骗。



↑《游戏脑的恐怖》一书的封面，发行以后销售了30多万册。



↑森昭雄教授本人，还真披着一白大褂儿，乍一看还真是侯儿吓人的。

下期预告

那么如果不出意外的话，下一期（285期）《电软》将继续连载呀呼嘿嘿依呀呀嘿系列“教授帝”第二弹，下一期中，将会揭露、分析森老湿作品《游戏脑的恐怖》一书第一章的部分内容，第一章中森对引起社会关注的游戏现象进行了重点叙述，并且把一些脑波测试数据作为证据摆到了桌面上，怀疑其在天朝留过学，把我朝“摆事实讲道理”的八股文绝活儿学的淋漓尽致，在罗列了各种数据之后，又说了一些关于小孩儿们睡眠不足的事儿，朋友们，读者们，想知道森是怎么拿睡眠不足说事儿的吗？他又是怎么拿游戏中的脑波和痴呆做对比的吗？敬请留意285期《电子游戏软件》。

那么，也欢迎看过此文后有不良反应的读者来信来电参与讨论，我们的地址请参见前面目录页，本着互相交流的精神特把本文撰稿人蔬菜汁童鞋的扣扣发送如下：85711797，希望得到大家的反馈。请不要发“在吗、你好”之类，直接说事儿就可，也可对文章发表不满意见，以便进行改良。那么，我们下次再见。

（音乐起……观众鼓掌、起身、争先恐后与主持人蔬菜汁合影留念，灯光渐暗……人去坐空，蔬菜一个人在台上继续认真冥想下一期编什么段子，他的背影逐渐变得高大起来，他认真工作的样子恰好被路过的主编看到，于是主编决定这期开始给他加工资……从此，蔬菜汁过上了性福的生活……【被大家打昏拖走】）



↑曾经令森叫兽“震精”的2001年TGS展会，当年的宣传语是“游戏开创21世纪新娱乐”。

赤银的红魔馆

GAME SOFTWARE GS	游戏名称：赤银的红魔馆		2010年9月2X日
	伪宅大杂烩	Dr.赤银	随电软附赠	伪宅版
	铜版纸	人数无限制	1Page	继续18岁

大家好，我是赤银。本次的TGS大家感觉如何呢？对于赤银来讲，最令人心潮澎湃的莫过于《怪物猎人P3》的一系列新消息的公布了吧。各种新怪物、新系统的情报和新画面看实令人心动不已。距离游戏发售还剩两个多月，猎人专用PSP3000和e-capcom限定版特典套装是必买不可的啊。

当然有最佳就有最次，这次TGS最雷人的恐怕当属卡社的另一作猎人——《恶魔猎人》既《鬼泣》、《恶魔五月哭》、《Devil May Cry》、《DMC》新作的公布了。新主角似乎也自称叫做"蛋丁"的样子，不过……你丫蛋定个毛啊，就这熊样？请让我无语两分钟。（一两分钟后一）对了，这期我的现实逃避用假想人格——赤银大家族，因为某些不可告人的原因缺席，本期红魔馆将由赤银一个人主持。另外由于TGS页面问题以及另一些不可告人的原因，本期红魔馆再次缩为一页，还请见谅。



闯家帮赤银分舵

嗯咦哦噢，登刊了，不错。但我也开始奇怪，怎么我每次登上，都是登出我前几次写的呢？奇怪，难道广东寄去北京要十几天吗？算了登了就满足了。

真没想到赤银对Unco这名有喜感，还说原因少儿不宜……真想不透。顺便说下名字的由来吧，咱真名为：冯冠熹（某人：不是陈冠希！）在我小时候有个老师把我的名字读错，读成了feng guan shi三声（正确读音feng guan xi一声），然后一帮同学就管我叫"吖屎"。接着一传十，十传百，百传千，千传万，万传亿，亿传……为了让自己不要太那什么，我就决定让他们叫好听些的。在某本书上看到大便在日语中叫Unco，不错，好看好听一点。就这样Unco名字诞生了，英语读音和uncle也差不多。Unco少儿不宜？不明白，赤银兄还是回封密信给我说说道理吧。

——广东中山 Unco/冯冠熹

赤银：

Unco同学你好，看到你的来信依然很有喜感，于是从沛沛那里偷了……咳咳借了过来，嘛大部分都是和我有关，我来回复一下也没有关系吧。

拿这次来说吧，你的282期来信九月初就到了，不过那时候上期283已经截稿送印厂了。所以没办法隔了一期登在284上。这中间也就隔了20多天吧。其他类似情况其实也很多见，所以大家不要怪中国邮政效率太低哦。

说起你的名字，嘛大体上你已经说明白了。至于少儿不宜的部分，你可以股沟搜索一下sumaga，这个游戏的主角就叫做Uncoman，通俗一点翻译的话就是"大便侠"（误）。至于是什么游戏咱这里就不细表了。啊咧？你要我回密信回答咧，这样登在杂志上是不是不大好呢？嘛既然已经打了这么多字还是就这样好了吧。

貌似Unco同学很喜欢怪物猎人的哦，等12月MHP3出了有机会来联机吧。

赤银啊，其实7月新番还有很多不错的动画可以介绍啊，像《滑头鬼之孙》，《传说中勇者的传说》都是很优秀的作品，声优也都很大牌。最近刚看完薄暮传说剧场版，真是超好看！！尤利啊！长发！果然很有型吗！薄暮传说好像游戏卖得挺不错的，我没有机子，是款素质很高的游戏吗？

话说红魔馆左下角那张艳女是不是有点重口味啊~我果然不是很能接受这一类的。啊！！你有OO Raiser，我也好想要那个，那个买起来应该不便宜吧……

有款很早的游戏我想问一下，是PS2上的铁拳妮娜，玩到那个地方要两把钥匙，然后去钢琴那儿开个什么机关，但是找钥匙要的那什么硬币具体要怎么弄啊，我查过攻略说是去什么锅炉房让它变色什么的，好像也行不通，希望能够告诉我一下这部分具体的攻略，越详细越好，谢谢！

——江苏徐州 葛ge戴文倩

赤银：

这个嘛，你说的两个虽然确实还算是不错的作品，不过俺没有一直追看也就没有发言权咩。所以只有第一次推片的时候简单提了一下而已。《薄暮传说》作为传说系列素质应该也是不错的？遗憾的是我也没有机子（汗）。

呃……重口味吗？那张图明明不过是Udonya画的CAPCOM《怪物猎人P2G》同人本中的迅龙X弓装而已，为什么大家的反应都这么大orz游戏中明明很普通的出现的……好吧，虽然确实画出来有那么一点点超越年龄限界的感觉……唔，我要反省么？我要反省么？×N

啊其实那个OO Raiser不是我的，为了给大家说明HG、MG、PG区别而配的图……虽然PG我也好想要，不过价钱……OO差不多要小2000了吧，算上组装喷涂修饰啥的。其实更为主要的问题是我现在的模型组装技术似乎还应付不了PG的样子……积累经验与金钱，一年左右再来挑战的感觉。而且到时候PG的强袭自由大概也会出了。

铁拳妮娜的问题帮你请教了一下龙哥，不过龙哥似乎对这款游戏有阴影的样子。每当我问到他都假装失忆来蒙混过关。我自己也没玩过估计帮不到你，所以在这里借助一下各位来访红魔馆客人们的力量，如果有人知道答案的话还望赐教。谢谢。最近几期内如果有人回答的话可以登在红魔馆里哦，各位助人为乐的绅士们行动起来吧，结识女读者的机会哦。

最后谢谢戴文倩同学的支持，本期红魔馆到此结束~后会有期。

赤银推片区

不知不觉间十月番已然临近了，总结七月番的时候推片过晚的教训，这次让我们来提前预热推一推。总体来讲这一季男性后宫杀必死向动画依然占据了大半的江山，但像《薄樱鬼》、《咎狗》之流"腐女之友"的节目倒也不少。单从卖相和关注度来看，赤银比较看好的大概就是《魔术禁书目录II》《更多To Loveる》《天降之物F》和《机战OG TI》这几部要追了吧。其他的还要根据现场情况、群众口碑以及当时心情决定是否跟进了。所以说赤银我不过是个挑食的伪宅而已，二十几部全部审片之后追看十多部的这种疯狂行为什么的，果然还是作为年轻时的错误封印在黑历史中好了。

首播日	片名	类型	节目档期
9月23日	口袋妖怪 Best Wishes	少年科幻冒险	周四6:59
10月1日	钢铁侠	美式英雄	周五22:00
10月1日	超级机器人大战OG -The inspector-	机战热血科幻	周五25:00
10月1日	天降之物f	不思议后宫恋爱	周五25:00
10月1日	内裤丝袜吊袜带	美式无厘头搞笑	周五27:00
10月2日	MM一族	超M校园恋爱喜剧	周六09:30
10月2日	爆漫少年	基情漫画励志	周六18:00
10月2日	信蜂 REVERSE	异世界幻想冒险	周六24:10
10月2日	薄櫻鬼 碧血錄	幕末新选组异闻	周六24:30
10月3日	夢色糕点師	少女向糕点师励志	周日07:00
10月3日	STAR DRIVER 闪亮银河美少年	科幻热血美少年	周日17:00
10月3日	心靈探偵 八雲	灵异侦探悬疑	周日23:00
10月3日	我的妹妹哪有這麼可愛	兄妹恋爱宅喜剧	周日23:30
10月3日	百花缭乱武士娘	战国乱斗性转换	周日24:30
10月3日	荒川爆笑團2	非主流恋爱喜剧	周日25:35
10月4日	宮西達也劇場 你看起來很好吃	短篇恐龙情景喜剧	周一06:40
10月4日	缘之空	乡间兄妹恋爱	周一23:30
10月4日	少女妖怪 石榴	少女向魔幻恋爱	周一25:30
10月4日	侵略！烏賊娘	拟人萌乌贼侵略	周一26:00
10月5日	更多To LOVE	不思议后宫恋爱	周二26:00
10月6日	只有神知道的世界	幻想女性攻略	周三25:50
10月7日	农业少女	拟人农业娘喜剧	周四22:45
10月7日	偵探歌劇 少女福尔摩斯	清新侦探恋爱	周四23:00
10月7日	咎狗之血	腐向科幻未来	周四25:25
10月7日	女僕咖啡廳	温馨打工喜剧	周四25:55
10月8日	FORTUNE ARTERIAL –赤色約定	学园后宫游戏改编	周五24:30
10月8日	卡魯魯與不可思議之塔	少儿幻想冒险	周五10:30
10月8日	魔法禁書目錄II	科幻魔术非日常	周五23:30
10月14日	海月姬 ～水母公主～	无厘头神话搞笑	周四24:45



电玩三国志

□文／猴子



第五回 一代帝国的诞生（前篇）

任天堂、出阵！

在20世纪80年代前期，日本的家庭电视游戏市场经历了从纷争到基本统一的“大混战”时代。除了以MSX为代表的各种兼容电脑之外，专门的游戏机也有很多。BANDAI，卡西欧，SEGA，EPOCH，甚至包括已经死得差不多的雅达利，都在这个时候推出了电视专用的游戏机。不过，终结这个时代混乱局面，最终拿下游戏机大部分市场的，却是一家创业近百年的老公司，这就是我们所熟悉的任天堂。任天堂的历史我们都很熟悉了，像山内溥、横井军平、宫本茂这些人物的经历，足以再写一本书，在这里均略去不提（有兴趣的玩家自行百度或谷歌一下可以找到N多这类文章）。

虽然任天堂创立于1889年，到现在已经有120年的历史，堪称目前最长寿的游戏公司，但是它的前80年几乎可以说与电子游戏毫无关系。在70年代之前的日本，人们印象中的任天堂就是一家生产花札、扑克牌、麻将等棋牌制品的“老字号”，也生产一些玩具。像横井军平最初的作品“机械手”（Ultra Hand）就是这类东西。自70年代之后，任天堂为开辟新的发展，开始对当时刚诞生不久的电子游戏产生了浓厚的兴趣，并且积极投入。世界上最早的游戏机Magnavox Oddyssey（就是我们说过的那个只能显示光点的原始游戏机），就是由任天堂从美国引进日本的，后来又发售了光线枪的一体游戏机，曾经在70年代中期热卖过一阵。后来街机业随着《太空侵略者》引发了一阵热潮，任天堂也开始积极跟进，做的也都是像黑白棋、打砖块之类的“大路货”，直到1981年，由宫本茂主持制作的街机游戏《大金刚》在美国一举蹿红，任天堂在美国获得了和TAITO、SEGA等公司一样的知名度，这为它今后占领海外市场创下了相当良好的基础。而大家所熟悉的任天堂的招牌级角色——马里奥与大金刚，也是在这部游戏中首次登场而被玩家们铭记于心的。

与此同时，任天堂除了在街机领域占到先机之外，还利用夏普的液晶技术，发明了固定液晶画面的掌机“Game & Watch”。在GB正式出现之前，Game & Watch已经以数千万的销量为任天堂获取了丰厚的利润。在这台机器上，我们可以看到任天堂最伟大的发明——十字键第一次登场。

有这么多成功的先例打底，我们可以看出，在1983年的日本，任天堂虽然不是第一个推出电视游戏主机的厂家，但是确实是准备最充分、经验最丰富的一家。就这样，一台相貌看起来并不出众（只有红白两色），名字也俗到烂大街（Family Computer，家庭电脑）的游戏机，最终打败了其他对手。

红白背后的玄机与策略

任天堂的主机一出世，其他主机的丧钟就敲响了，这绝对不是夸大其词。为什么当时竞争的对手那么多，唯独任天堂就能成功？论主机的视觉效果，FC有棱有角，颜色搭配还刺眼；论名称，Family Computer这个名字估计能让N多以“标题党”著称的人士耻笑；论游戏，别人的游戏也不差啊。为什么这个怎么看都不起眼的红白机，就成了雄踞业界10余年，甚至到现在还有巨大影响的霸主了呢？

首先要明白一个道理：能够吸引玩家的，绝对不是什么有噱头的名字，或者看上去充满神秘感的造型等等。要说给游戏机起名字，BANDAI绝对比任天堂厉害多了。“光速船”、“Arcadia”之类的名称绝对比一个土得冒泡的“家庭电脑”来得拉风。要说游戏的题材和版权，BANDAI手里有大把动画可以改编，而任天堂想做个“大力水手”都因为买版权的问题费了九牛二虎之力。论技术实力，BANDAI除了游戏机之外，还生产了许多电脑产品，包括以机动战士高达命名的“RX-78”，按说BANDAI的实力比任天堂强多了，但是，BANDAI给我们留下了什么呢？很遗憾，BANDAI在80年代前期家用机市场留下的痕迹，只怕仅限于刚才提到的两个游戏机的名字了，更没有哪一款软件能像《大金刚》、《水管兄弟》这样传世至今。这一切都说明，BANDAI只适合做动画和玩具，而任天堂却既能做玩具商，又能做游戏商，这就是专业精神的体现。

除了专业之外，任天堂能在风起云涌的大混战中坚持到最后，还有一个重要的原因：控制市场。俗话说得好，打天下容易，坐天下难。“雅达利崩溃”的惨痛教训血迹未干，事业刚刚起步，正处于上升期的任天堂，自然不会眼看自己的市场也这么烂掉。实际上，任天堂在此之前已经付过一笔学费了。当时“Game & Watch”热卖之后很多厂家都争相仿制，由于任天堂没有将这个主机的名字注册成合法的商标而只是用了“任天堂”的名号，结果导致许多非任天堂出品的“Game & Watch”也在市场中鱼目混珠。所以任天堂在正式推出FC之前，专门咨询了相关法律意见，并且在注册商标的时候明确地写明：“Family Computer是任天堂的商标，受法律保护”。不但FC的硬件只能由任天堂和它授权的厂家生产（例如夏普出的一体化电视FC），而且连游戏的软件都必须经过任天堂的许可之后才能生产，任天堂还要从争相具备资质的厂商生产的游戏软件中抽取一定份额的“权利金”。这个制度使任天堂平台的游戏得到了品质的保证，在一定程度上杜绝或减少了垃圾作品的数量，从而避免“雅达利崩溃”的悲剧重演，所以说，“权利金”制度在当时来说是个好制度，当然了，一个“好制度”不会永远好下去，不过这个要搁在几年之后才会说起了，现在暂且按下不提。

北美市场的奇迹复兴

任天堂在日本本土获得了决定性的胜利，随后，像许多日本的电子产品商一样，它开始把眼光放到了海外。当时正是1984年，美国的电玩市场还没有从“雅达利崩溃”中恢复过来，但是仅靠各种“学习机”电脑已经难以满足玩家们的需求。处于垂死挣扎状态的雅达利，也不是不想推出新的主机以刺激已经麻木的市场，但是美国的消费者们一听到ATARI这个震耳欲聋的名字就立刻谈虎色变，谁也不敢买它的产品。就在大家都处于观望状态的时候，一群陌生的日本人漂洋过海来到了这块大陆上。当时谁也没想到，“Nintendo”这个怎么读都和英语格格不入的外来语单词，在今后数年内将成为游戏机的代名词，被每个玩游戏的美国小孩挂在嘴边上。

但是要在美国站住脚，对于任天堂来说，是一件难度极大的事情。不管怎么说，美国人都以自己的国家拥有世界最先进的技术和最好的电子产品而骄傲，让他们接受一台来自日本的游戏机，绝非易事。任天堂也考虑了很多，最后做出了决定：先适应市场，之后再慢慢探索市场，最终目标是占领市场。

要适应市场就得搞本土化。像“Family Computer”这样的名字，在日本尚能唬住一票人，在美国这么土鳖的名字肯定吃不开。对于这种情况，任天堂决定来个“土洋结合”，将自己的主机命名为“Nintendo Entertainment System”（任天堂娱乐系统），也就是在西方大名鼎鼎的NES。也许有人觉得这个名字其实也够土的，殊不知这三个单词的背后暗藏着玄机：首先，“娱乐系统”的名称可以使许多人产生错觉，觉得这个东西不只是游戏机，而是一件“娱乐用”的电器产品，这就拉高了档次，让任天堂的游戏机不知不觉间从“儿童玩具”变成了“家用电器”。为了使这台机器显得高档，任天堂重新为NES设计了造型，无论是颜色搭配还是卡带的形状和插法，都与FC完全不同，“大砖头”的样子也显得更加神秘。

而“Nintendo”的名号放在最前面，给玩家留下了异常深刻的印象。当时的玩家提起任天堂游戏机的时候就是这样说的：

玩家A：这么好玩的东西叫什么？

玩家B：Nintendo啊！

玩家A：Nintendo又是什么？

玩家B：管他呢，反正是做这个的公司，日本来的吧！

就这样，随着玩家们口耳相传，一个生疏而又难记的日语单词，在不到半年的时间里就被美国的孩子们熟悉了。到1986年，NES使整个美国的电玩市场完全复苏，随后向欧洲和澳洲进发。这是日本电玩界推动世界游戏业发展的具有纪念意义的一步。



↑FC与NES相比，还是小了很多。

战国撰板

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路。

文/雪飞

奥州第一猛将

伊达成实果敢勇猛，是伊达家第一猛将。伊达成实身出名门，父亲是伊达植宗的三子，曾经是关东管领上杉实定养子的伊达实元，母亲是伊达家第十五代家督伊达晴宗的女儿。伊达成实从五岁起，便开始侍奉比自己大一岁的伊达家第十七代家督伊达政宗。

天正十三年（1585年），18岁的伊达成实在关系到伊达家存亡的人取桥合战中，面对佐竹、芦名的三万大军毫不退缩，虽然麾下只有很少的士兵，但依然立下了不少战功。此后，在长达一年多的二本松城攻略战中，又立下了战功，得到了安达郡三十三乡的领地，成为二本松城代城主。此时，伊达成实从大森城转移到二本松城，而自从占领二本松城以来，一直负责镇守二本松城的名将片仓景纲则离开二本松城，移居到大森城。

天正十六年（1588年）的郡山合战中，伊达成实和片仓景纲二人带领600多名士兵对抗由4000余名士兵组成的佐竹·芦名联合军。伊达成实和片仓景纲二人抽签决定轮流守卫最前线的阵地，击退了佐竹·芦名联合军的猛烈进攻。在史书中记载："在7个小时的激战中，佐竹·芦名联合军战死二百余人，伊达方战死五十多人。"

天正十七年（1589年），引发名门芦名家灭亡的磐梯山麓褶上原合战中，伊达成实担任第三阵的主将，在战斗中立下大功。第二年，讨伐葛西·大崎一揆时，伊达成实作为伊达家的人质，前往蒲生氏乡名生城。蒲生氏乡当时是关白丰臣秀吉任命的奥州总指挥官，也一直怀疑伊达家与一揆暗中勾结。

蒲生氏乡在名生城与伊达成实见面会谈后，对伊达成实颇有好感，逐渐消除了对伊达政宗的怀疑。伊达成实不但出色地完成了人质的任务，还和蒲生氏乡成为了朋友。在伊达成实离开名生城时，蒲生氏乡不但赠送给伊达成实一套铠甲和一把宝刀留念，还亲自为伊达成实送行。1594年，关白丰臣秀次被控谋反，被秀吉处死。而伊达政宗却和丰臣秀次交情颇深，因此受到了牵连。眼见大事不妙，伊达成实等十九名伊达家家臣联名上书，为伊达政宗开脱，并且表示誓与政宗共存亡。最终秀吉放过了伊达政宗，并感叹道："伊达家的人真是心齐啊！"

总之，无论是在合战中还是政治上，年轻的伊达成实都是打破僵局的利器。在群雄林立的战国时代，武将不但要有深谋远虑的头脑，有时还需要果断地行动。

伊达成实忠心耿耿地辅佐着伊达政宗，使伊达家迅速发展。然而，日军侵略朝鲜失败，从朝鲜回到日本后，伊达成实却突然离开了伊达政宗，跑到高野山隐居。伊达成实离开的原因好像是因为伊达政宗厚待没有战功的老臣石川宗义和留守政景，轻视伊达成实。人们经常会习惯了身边的人对自己的照顾，往往会忽视身边对自己最好的人，伊达政宗似乎也犯了这个错误，导致伊达成实愤然离开。

收到伊达成实离开的消息后，伊达政宗大惊，立即派使者前往高野山，但伊达成实却不肯下山。当使者再次赶到高野山时，伊达成实已经离开了高野山不知去向。深知伊达成实武勇的伊达政宗大为惊慌，担心伊达成实前往会津，投奔上杉景胜。于是伊达政宗立即派人前往岩出山城。

拒绝五万石的高薪俸禄

伊达政宗此人从外表上看，让人觉得是一位豪放磊落的战国武将，其实却并非如此。伊达政宗猜忌心极重，做事极为小心谨慎。伊达政宗派到岩出山城的特使并非是安抚伊达成实的亲属，而是命令代理城主立即把伊达成实留在角田城的妻子儿女杀光。

伊达成实的妻子以及角田城代理城主羽田马之介等三十余人奋力死战，但寡不敌众，最后全体自杀。可以说伊达政宗在此时犯下了第二个大错。然而伊达政宗却并没有丝毫悔改之意，听说德川家康要以高薪招募伊达成实之后，立即百般阻挠，破坏了此事。其实，在此以前，伊达成实已经拒绝了上杉景胜，上杉景胜开出的俸禄竟然是五万石。得知此事后，伊达政宗对自己的所作所为极为懊悔。

此后，石川昭光、留守政景和片仓景纲等人一直在为伊达成实回归伊达家多方筹划，直到关原合战前夕。上杉景胜呼应石田三成举兵，伊达政宗支持德川家康，奉命向上杉景胜的白石城发起攻击。虽然白石城城主正在会津，但城主的弟弟登坂式部却异常勇猛，一马当先地冲入伊达军阵地，伊达军即将溃败。此时，伊达军中突然冲出一员大将，这员大将人马一体全部穿着黑色的铠甲，笔直地冲入上杉军阵地，引起了一场地大骚乱。伊达军乘势而起，一举占领了白石城。而这位猛将则正是伊达成实。就这样，伊达政宗和伊达成实和解，石川昭光、留守政景及片仓景纲等人都松了一口气，而最高兴的则是伊达政宗。因为一时的猜疑，杀光了伊达成实的妻子亲属和家臣，伊达政宗长年饱受负罪感的折磨。伊达政宗晚年因为罪恶感的折磨，放逐了当年执行自己命令，杀光伊达成实妻亲属的角田城代理城主勘解由。被放逐的勘解由在越前去世，而伊达成实却没有落井下石，而是厚待勘解由的妻子儿女。这种做法虽然符合伊达成实的性格，但也许可以理解成一种对伊达政宗的批判。

1646年6月，79岁的伊达成实去世。他留下的《政宗公卿记》（又名《成实记》）则是伊达文武双全的最好证明。



伊达成实

（だてしげざね）：1568年—1646年。伊达植宗三子伊达实元之子。最初为信夫郡八丁目城城主，1591年为伊具郡角田城城主。伊达成实是"伊达三杰"之一，也是伊达家的第一猛将，但1593年突然离开伊达家，在高野山隐居。不久后重回伊达家，成为亘理城城主。





本栏目征文要求：与游戏相关短文，1000字左右。业界评论、游戏点评均可。
投稿地址：dr@vgame.cn

水晶的回忆：FF4小说

第二章：最初的路途

“要想到达雾之村，看来西北的米斯特洞穴应该是最近的路”凯因建议道。

“恩，确实如此。我们先到陆行鸟森林捉一只陆行鸟，骑上它速度也能快些。”我也提出了自己的意见。

“好，咱们走。”

顾名思义，陆行鸟是一种陆生鸟类，它们的翅膀已经退化，取而代之的是善于奔跑的双腿。

陆行鸟森林很大，数百只陆行鸟在这里栖息着。一只小一点的主动向我们跑过来，这只陆行鸟圆圆的眼睛中闪着灵气，淡黄色羽毛给人一种可爱的感觉。我拿出一些干粮喂给它，他显出很欢喜的样子。

“我们就用这只吧，凯因”我抚了抚路行鸟的头。

“无所谓了。”

我给陆行鸟起了个名字——罗克。我们骑上罗克继续踏上旅程。

别看罗克个子小，力量可不小它宽大的脚掌很适于在陆地奔跑不一会我们就到达了米斯特洞穴。步入洞穴，忽然传来了一个神秘的声音：“快回去……”洞穴内静悄悄的，只有这一个声音在回响。

“是谁！”我大喝一声。

“快点离开……”那神秘的声音再次响起。

“这声音的主人……难道是幻兽？”凯因猜测起来“我们怎麽办，塞西尔？”凯因转向我。

“好吧，我们也没有退路了，必须消灭幻兽！“我们义无反顾地走向了洞穴深处，我们的脚步声在深邃的洞穴中回响……临近出口时门口前忽然举起一团雾，那个声音又一次响起。

“你们是巴伦兵吧……现在离开我不会伤害你……”

“不！不完成任务我们不会回去的！”我坚定地回答了那个声音。

“没有打算回去吗？那好吧……”

门口的那团务越聚越浓最后竟幻化成了一条白龙。

“看来这就是那只幻兽！”我对凯因说。

“应该没错。”凯因抽出他那细长而锋利的龙骑士枪准备迎战

我积蓄力量，奋力用脚一蹬，一个箭步冲到白龙跟前，白龙显然对我的动作始料未及。不给它更多的反应的时间，我挥起黑暗剑使出全身力气猛的向下砍去，剑刃几乎要撕裂空气。就在这时白龙的沈阳体忽然变得像雾一般。剑身穿过它雾状的身体，由于用力过猛我无法即时收剑，剑刃和岩石发生激烈碰撞火星四射，给岩石留下深深的凹痕。

“可恶！看来那龙一旦受到攻击就会变得像雾一样，难道没有可以攻击到它的方法吗？”我思索着，就在这时白龙又从雾状变得实体化，一道白光在它口中闪耀紧接着锋利的冰凌射了出来，那冰凌如飞箭一般呼啸而来，躲闪不及的我被刺伤了左臂。可冰凌依然接连不断，我只能用剑抵挡，忽然一个念头闪过我的脑际……

“凯因，我明白了！它攻击的时候不能雾化，就在它发动冰凌时正是个好时机！”

“好的！看我的吧！”凯因纵身一跃跳到半空中。这就是龙骑士的看家本领——跳跃，这是一种跳到一定高度，利用重力加速下落给予敌人重击的招数。虽然这个洞窟太高跳跃的威力会有所削减，但对付它应该足够了。

凯因从空高速中飞下，划出一道闪电般的轨迹。来自空中的攻击时白龙始料未及的，没来得及雾化，凯因的枪已深深刺入它体内，白龙的悲鸣响彻整个洞穴。它的身体轰然倒下，整个身体雾一般的消散了……

我对左臂的伤口简单处理，被雾挡住的去路也得以通行，我们立即动身前往了雾之村。

到了雾之村门口，陛下交给我们的指环忽然发出了异样的白光。忽然一群炸弹怪从天而降，他们的爆炸瞬间是村子陷于一片火海，几乎全部村民无一幸免……

“巴伦王！难道你让我们来到这里就是要烧掉整个村子！？”我仰天长啸，强烈的愤怒几乎使我失去理智……

“呜呜……”不远处传来女孩子的哭声，抱着拯救生还者的希望我们向着声音传来的方向疾奔去。一个绿发的小女孩正伏在一个召唤士打扮的人身上哭泣。

“那是你的……”我望着哭泣的小女孩。

“因为妈妈召唤出的雾龙死了，妈妈也死了……”那孩子不住的哭泣，那生意简直令人绝望……

“难道她所说的雾龙就是我们打到的幻兽？那不是我们把这个孩子的母亲……”我望着凯因，这事实令我震惊。

“看来确实如此……”凯因回应道。

“是你们把我妈妈害死的！！”小女孩听到了我们的话，她的悲伤全部化为怒火，她的眼中载满了仇恨和米西迪亚的魔法师一样……

凯因把我拉到了远处单独对我说。

“恐怕陛下就是想把整个村子的召唤士消灭……”

“怎么会这样……”

“看来那孩子我们也要……”

“什么?!他还是个孩子！与其这样杀戮，我不愿再服从陛下了！”我的话有些激动。

“我就知道你会这么说，塞西尔。为了龙骑士的名誉我会和你一起的。但对抗世界第一军事强国巴伦，仅靠你我的力量是不行的。我们要向别国求援，还有要救出罗莎！”

凯因紧握他的枪，坚定的说。

“谢谢你凯因！”

“记住，我可不是光为了你！”

“恩……”虽然不太明白，也只好答应了。

“转过身看见由于我们成为孤儿的小女孩，我下定决心到她走。

“孩子，这里很危险。跟我们一起走吧。”我尽可能把语气放得和善。

“不要！是你们害死了妈妈！我要为……我要为妈妈报仇！！”

没想到那孩子竟然召唤出了大地之神泰坦，泰坦引发了剧烈的地震，北边的山丘开始崩塌，巨石如倾斜的洪水势不可挡，我本想救那孩子，可滚落的岩石击中了我。我眼前一黑，之后的事就没印象了……

不知过了多久，眼前的事物终于清晰，站在我面前的竟是陆行鸟罗克。看来是他救了我吧……那孩子也躺在我旁边，但是受了伤还昏迷不醒，如果不及时医治恐怕……我又环顾了四周可始终不见凯因的踪影。

“咕咕……”罗克叫了起来，他好像明白我要救孩子的意思。我抱起小女孩跨上罗克想大漠深处的绿洲——凯波走去。“不要死呀，凯因……”我心里默念着。

“客人您这是……”凯波的旅店老板停下手中的活计。

“一言难尽，总之这孩子负伤了，您能否给他安排个房间？”穿越沙漠造成的脱水使这孩子更加危险……

“孩子的命最重要！房前就免了，我立刻就给你们安排房间。”旅店老板很快给我们安排了房间，还请了位医生。在得知孩子已脱离危险后我悬着的心才落了下来。

夜晚，心里的痛楚比身体上的上同时我更难入睡。忽然旅店的门被一脚踢开了，几个士兵粗暴的冲了进来，看着装应该是巴伦宪兵。

“塞西尔！我们奉巴伦王之命带走那名召唤士！要敢挡道连你一块正法！”巴伦兵们拔出了剑。

“我绝不会让你们伤害他的！”我也拔出了剑。

敌人把我团团围住，我只好使用绝技——黑暗。黑暗作为我们黑骑士的绝技十分强大，但相对的也会对我们使用者造成伤害……巴伦兵在强大的黑暗力量前瞬间倒下，可我的上并未痊愈，剧痛一下在伤口下爆发，过度使用黑暗剑使我体力不支……

不知昏了多久的我终于醒来，身上的伤口有人帮我上了药，没想到小女孩竟守候在我身边。

“谢谢你，你身体好些了吗？”我摸了小女孩的头，这次她并没有躲避。

“我从旅店老板那里听说了……为了保护我你和好几个士兵交了手。对不起，因为我你才……”小女孩低着头，小声说。

“不要这麽说……要说对不起的人是我……你的母亲就等同时我……不管怎么说，保护你是我的责任。”

“你一定会保护我吗？小女孩抬起了头。

“恩！一定会！”我用坚定的神情回应他。

“那个……我叫莉迪亚……”

“谢谢你，莉迪亚。”

莉迪亚就这样成为了我的伙伴，虽然年纪还小，但她已经可以使用黑白两种魔法与召唤魔法了。根据那次她召唤出泰坦的情况来看，他还有很大的发展空间。

□文／河北秦皇岛 陈慧泽



烤场纪律：严禁交头接耳，专心胡编乱造！

期末烤场

本期考题
出题老师：帮主沛沛
题目1：索尼何时才会推出下一代掌机？

出题老师：还是帮主
题目2：你认为现在哪个厂商有点不务正业？

考生姓名：DROOI　烤号：　学校：新霸进修学院

作文题目：他强任他强，清风拂山岗

我承认，我低估了索尼。当我好容易攒钱买了一款电子产品之后，最怕听到的就是"淘汰"这两个字。PSP的寿命到底有多长？现在已经成了未知数。因为每次当你觉得差不多该公布下一代的时候，我们听到的消息却总是又有某某大作即将推出。其实追求性能和画面并不是游戏的全部，让人觉得这款主机有足够长的寿命和足够多的游戏，才能让玩家们买得安心。于是，索尼顶着任天堂3DS的压力，继续为PSP添砖加瓦。我觉得这么做比着急公布新掌机与老任对抗明智多了，大概平井一夫也练了《九阳真经》吧。下一代掌机，明年吗？我再不敢说了。

作文题目：舍"脱光"其SNK哉？

自TECMO和KOEI成立"脱光"组合之后，我觉得不务正业这个美名应该有他一份。看看现在的"无双"，要么没手感、要么节奏慢、要么炒冷饭、要么画面烂！这样的系列，您还要么？依我看，再这么下去迟早完蛋！不过，好歹无双还没有彻底堕落到无可救药的程度，这次《真三国无双6》还是吸引了大部分人的眼球。要说最最不务正业的，当然是SNK了！都什么年代了？您的KOF还480P呐？还厚着脸皮在高清家用机上推出？人设恶心，系统糟糕，越改越烂！好好跟别人学吧，希望《KOF13》别再找骂了。

考生姓名：蔬菜汁　烤号：828　学校：蓝翔技校

作文题目：蛋疼地揣想别人下一步想干什么这种动作叫YY

索尼全名赫舍里索尼，是清初著名的辅政大臣，满洲正黄旗，一等公爵，史书称其虽有私心，但行为磊落，故为忠臣……从第一字落笔开始咱就盼着第200结束那字的到来，就像学生盼放假、宅男盼井空一样，但是扯一段儿历史放这上面到底是过意不去。【正经】，那么这事儿要搁以前，索尼面对3DS的没事儿贱招儿，很可能会耐不住性子至少打出与之对应的新掌机宣传口号，不过他成长了，他学会了新技能——闷骚。回答问题：真——不知道，可能明年会有消息。

作文题目：不务正业是调解工作状态的最好方式没有之一

手捧杂志的各位读者，你们好，现在为您播报的是杂志社最勤劳善良热情的蔬菜汁，我很荣幸得到这个颁奖的机会，（停顿），那么现在很鸡动地向您宣布，获得，本次，坑爹大赛，最不务正业厂商大奖的是……（敲鼓声起）任X堂！没错儿，就儿你们俩！戴红帽子和绿帽子内俩！内边儿给我站着去！还能不能行了，DS马里奥第二弹什么时候出啊，不赶紧出不买3DS啊，嘿~你再楞根儿我！（挥手吓唬状），对了，给你们点儿建议啊，内个，公主可以多搞几个，欧美、日韩的都可以，穿比基尼最好……（被PIA飞）

考生姓名：宇多田　烤号：HIKKI—9　学校：UH学院

作文题目：小熊就是预言家，章鱼哥什么的靠边站！

早在TGS之前小熊就和同事说过这届展会SONY公布新掌机的可能性几乎为零，大家都无视我……现在TGS结束了，请问PSP2在哪里？SONY在这方面和老任不一样，它不会为了配合别人而打乱自己的步伐。当年SONY公布PSP之后老任赶忙拿出了一个半成品的NDS，那华丽的外观和手感简直帅到了极点，对于我这种首发入手的玩家来说简直就是杯具！更杯具的是没过多久NDSL就公布了，这才是真正的NDS，之前那个只是老任不想被SONY抢占市场而赶忙弄出来的应急品。PSP2肯定会有，而且不会来得太晚，最重要的是，它不会是一个半成品。

作文题目：KOEI你给我站直了！SE您继续……

先说说KOEI！在发现"无双"这块肥肉之后就不停量产化砍草机，质量却是一作不如一作，本分的事情还没做好，就忙着弄什么高达、大蛇、北斗、特洛伊，可这么多东西里有几个比当年的352、353好？只顾着无双的KOEI，您还记得一个叫作《三国志》的游戏吗？再比如我喜欢的SQUARE，复刻一个，国际化一个，最终版一个，您这么折腾有意思吗？看看LEVEL-5，这是我这几年见过的最好的公司，脚踏实地，稳扎稳打，推出的游戏各个都是好游戏，某些公司真得好好学习一下了！

考生姓名：莫邪　烤号：EVA—00　学校：潇湘书馆

作文题目：虽不发，亦不远矣

任天堂的3DS可谓是声势浩大来势汹汹，索尼却是新掌机猜想图一抓一大把，有山寨搞笑的，也有足以乱真的，不论如何这次的TGS索尼还是不紧不慢的说索尼今年并没有推出掌机的计划。

从ipod推出以来，掌机市场似乎就注定不再是索尼和任天堂两家在瓜分了，直到今天，ipad销售如此火爆，连老任在即将推出3DS后也将矛头直指苹果，索尼这个昔日业界的霸主再也闪不出昔日的光辉了。索尼要想留住自己在掌机市场的市场份额恐怕只能尽快谋划新一代的掌机出炉，在这种激烈的竞争环境下，只有加快自己产品的新陈代谢才能给市场注入活力，所谓的"PSP2"恐怕真的不远了。

作文题目：C社，你把但丁还我！

不消说，本期电软已经对新的DMC口诛笔伐，充分利用可发挥的空间竭尽所能发泄心头怨恨了，所以莫邪必须要伙同讨伐以示编辑部上下齐心（……）。但丁叔叔可是我多年来的最爱啊，怎能不表达我心中悲痛之情。淡定的说，从预告片的素质看来DMC并不算一款烂作，可是C社，那个人，为什么偏是我家但丁呢！放着有着光荣过去的系列不顾，转而开发"全新"的"但丁"，作为死饭看到如此不务正业必然是must cry……

考生姓名：肥皂　烤号：2006402056　学校：阿卡德美学园

作文题目：Sony，你还能坐得住吗？

平淡无奇的各个厂商纷纷出来耍大刀的"TGS 2010"已然离我们远去，之所以说此次展会平淡无奇，是因为没有人们预想中的新主机发布相关信息，说白了，就是Sony没有公布PSP2的消息。在暑假时的E3大展上，老辣的任天堂就抢先一步公布了新一代掌机N3DS的相关信息而获得了满堂喝彩。那时人们就纷纷预测，出于Sony的行事风格和在掌机市场上与任天堂的对抗态势，接下来的TGS 2010必定会成为Sony反击的战场。不过令人大跌眼镜的是此次TGS 2010上Sony仍然按兵不动。这究竟是胸有成竹呢，还是根本口袋里就没货？不过本人觉得目前的事态应该属于前一种，Sony不会眼睁睁的看着自己被老对手在竞争中被甩开一大截，所以Sony现在一定在暗中使劲准备给玩家们来个大彩蛋。

作文题目：Capcom，一直在调皮，从未被超越

要是问你本次TGS 2010上所有推出的新作中最雷人的是哪作？相信有不少玩家都会选择《恶魔猎人》的最新作，预告片里的那个满脸血污的痞气少年居然是但丁？这个残酷的现实实在是令老玩家们难以接受。再说这次负责新作开发的Ninja Theory，凭心而论，他们之前所推出的《天剑》质量实在一般，那么老卡到底是出于何种考虑就敢把这样一款镇社级神作外包给这样一个名不见经传的制作小组呢？这几年在老卡的作品中越来越难以让人有惊艳的感觉了，如果再不作出变革的话，Capcom那曾经的辉煌可就真一去不复返了。



以下是本期编辑们想和各位读者讨论的热点话题：

话题1：你对这次公布的新《恶魔猎人》有什么看法？特别是但丁的新造型。

话题2：你觉得哪款游戏的结局不够理想？如果你是作者你想怎么改？

先向外折一次



（如果您还有想要写的东西，那就另附信纸吧。）

再向外折一次
放进信封





北京市东城区安外邮局75号信箱　　100011

GAME SOFTWARE 电子游戏软件 VOL.284 编辑部 收

寄件人 ....

来信类型：☐闯关族的家　☐龙哥热线　☐投稿　☐应聘　☐其他



您还可以从以下网址：www.vgame.cn/DR284.doc 下载电子回函，
填写后以附件形式发到DR@vgame.cn邮箱即可，同样可参加抽奖。

DR@vgame.cn

总284期 读者回函表

感谢您的支持，让我们一同对刊物进行评价，以便我们做出调整和改进！

你的头像（照片、手绘均可）

姓名：

性别：

年龄：

职业：

电话：

QQ：

邮编：

地址：

☐ 愿意将个人信息公开以便交友的读者，请在前面的方块里打勾。

对自己的简短评价：

我有话要说：［闯家留言榜］

（想说什么都行，妙语连珠者则全篇登录闯家。）

本期《电软》调查内容

1、您对本期杂志封面的评价
☐ 非常漂亮 ☐ 风格一贯 ☐ 略显呆板 ☐ 配色不佳

2、您对本期杂志整体内容的评价
☐ 很有创新，内容丰富 ☐ 进化不太大 ☐ 做得远远不够

3、对本期东京电玩展专题报道的看法
☐ 报道全面、非常精彩 ☐ 缺乏评论性文章 ☐缺乏时效性

4、对本期新作介绍的评价
☐ 内容丰富、图片漂亮 ☐ 游戏数量略少 ☐ 重头大作太少

5、对本期展台报道的评价
☐ 报道很全面 ☐ 形式太过花哨 ☐ 毫无重点可言

6、闯关族的家
☐ 内容丰富多彩 ☐ 回答方式不习惯 ☐ 还需加页

7、龙哥热线
☐ 问题回答得很详细 ☐ 问题选择欠妥 ☐回答不够准确

8、攻略（光环 致远星）
☐ 内容详尽 非常实用 ☐ 感觉一般 ☐ 根本不玩这个游戏

9、攻略（口袋妖怪 黑／白）
☐ 流程详实 大有助益 ☐ 资料不全 ☐ 根本不喜欢

10、特别策划（PS3破解）
☐ 内容专业、见解独到 ☐ 略嫌晦涩难懂 ☐ 不知所云

11、对于蔬菜汁专栏的看法
☐ 个性十足、立意深刻 ☐ 文风诡异 ☐ 不太喜欢

12、对于《电软》举办WE比赛的看法
☐ 大力支持 ☐ 希望举办地点更多 ☐ 希望奖品变更

本期奖品

填写回函卡内容并寄回杂志社，即可参加抽奖活动，请填写真名和详细地址，否则奖品无法邮寄。本活动奖品定期会有更新，一定要持续关注哦。另外，请您按照自己的喜爱程度，在下列奖品右下角的圈内按顺序标上①到⑥，我们将优先考虑您的选择。（①代表最喜欢，以此类推）



怀旧款《暗黑破坏神》角色手办



动漫游戏手办（图片仅供参考）



游戏主题棒球帽（图片仅供参考）



游戏主题T恤衫（图片仅供参考）



主题 记本



Hello Kitty 主题阳伞

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看

内容改版高清视频
支持PSP播放

2010年10月上
绝赞发售中！

DVD影像内容

●东京电玩展（最新游戏视频）

皇牌空战 突击地平线(PS3/XBOX360) 爱丽丝 疯狂回归(PS3/XBOX360) 阿帕奇 空中打击(PS3/XBOX360) EA创造(Wii/PS3/XBOX360) 杀出重围3 人类革命(PS3/XBOX360) 希特勒复活 重装上阵2(PS3/XBOX360) 恶魔城 黑暗领主(PS3/XBOX360) 凯瑟琳(PS3/XBOX360) 十项全能 自由运动 (XBOX360) 鬼泣 (PS3/XBOX360) 传奇米老鼠(Wii) 最终幻想14(PS3) 战锤40000 星际战队(PS3/XBOX360) GALGUN（XBOX360）GT赛车5(PS3) GUN LOCO(XBOX360) 星之卡比 毛线传说(Wii) 骑士契约(PS3/XBOX360) 小小大星球2(PS3) 漫画英雄VS.CAPAOM3(PS3/XBOX360) 荣誉勋章(PS3/XBOX360) 迈克尔杰克逊 生涯(全平台) 心灵入侵(PS3/XBOX360) 极品飞车 热力追踪(PS3/XBOX360) 双重国度 白色圣灰女王(PS3) 大神传 小小太阳(NDS) 汪达与巨像(PS3) 光明之心 (PSP) 食人大鹫(PS3) 战场女武神3(PSP) 超级街霸4 新人物/新服装(PS3/XBOX360) 铁拳TT2(街机)

●火线点评（点评时下流行游戏软件）

《光环 致远星》 太空中的壮烈史诗
《前线任务 进化》机甲大战重登场

●精彩百分百

《光环 致远星》全剧情欣赏

●同人恶搞

《现代战争2遭遇合金装备》第二集
《合金装备》Q版

●游戏试玩

《战神 斯巴达之魂》

●特别收录（光盘内附赠内容）

《光环 致远星》原声音乐
《怪物猎人日记 岌岌可危猫猫村》动画连载5~6集
等精彩内容（详情请见光盘内）

20Min 《光环：致远星》太空中的壮烈史诗 《前线任务：进化》机甲大战重登场

《光环》系列最新作《光环：致远星》是以“致远星”为主战场，游戏讲述了《光环1》中秋风之墩号进行空间跳跃并发现“光环”之前所发生的战斗。精美的游戏画面，细腻的操作手感，就让我们拿起枪来共同体验这壮阔的太空史诗吧！机甲战斗类游戏《前线任务》系列最新作《前线任务：进化》，游戏背景发生在未来2171年的地球，不同于以往的战略模拟作品，本作改为快节奏的第三人称射击游戏，让玩家们控制装甲机器人Wanzer，身临其境的在战场中与敌军进行对抗。

13Min 《战神：斯巴达之魂》 试玩视频抢先看

《战神：斯巴达之魂》是畅销动作游戏《战神》系列的前传作品，叙述斯巴达战士克里托斯获得战神般力量的经历。作为战神系列的前传，本作的剧情介于一代和二代之间。游戏带领玩家领略奎爷在成为战神道路上所付出的艰辛之旅。另外游戏还将揭晓奎爷身上纹身的由来。本作比前作的游戏体验更多，武器系统也再次进化，此外游戏还增加了魔法。SCE近日放出了《战神：斯巴达之魂》的试玩版，而且玩家必须是PSN的 Plus付费会员。本次的《电击收藏》特别邀请我们的老编辑达人来录制此游戏的视频，大家来一起欣赏吧！

5Min 《岌岌可危猫猫村》 动画连载

在猫猫们幸福生活的村庄里，猫猫们每天都为了村庄的发展以及得到报酬，搬运雌火龙的卵、钓黄金鱼等，勇敢的挑战各项难题。接下来的猫猫又会遇到怎样的困难呢？本次《电击收藏》再次带来了《怪物猎人日记 岌岌可危猫猫村》动画连载的第5、6两集，大家记得收看哦！



10Min 现代战争2与合金装备 恶搞视频第二回

又是由狂热玩家们所打造出的一部真人恶搞短片，这就是“当现代战争2遭遇合金装备”。要说到这个短片的名字，大家一定不会陌生吧！在之前的电击光盘中我们就为各位奉献过这个恶搞短片第一部分的内容了，而本期的《电击收藏》特别收录了该系列第二部分的内容，谨供玩家欣赏。虽然只是草根制作，但制作水准还是十分专业的。请各位一定不要错过！究竟“当现代战争2遭遇合金装备”会怎样呢？就让我们一起到光盘中去一探究竟吧。

15Min 东京电玩展 开启游戏新篇章

一年一度的东京电玩展于9月16日至19日在日本东京千叶县幕张会展中心举行，此次共有138个日本国内外企业团体参展，展出超过700款游戏相关产品。在这次的参展作品方面，除了有 PS3／Xbox360 平台上的《恶魔城：暗影之王》、PS3／Xbox360平台上的《合金装备：崛起》等作品外，还有 SEGA开发的PSP最新游戏《光明之心》、Atlus旗下开发的最新作PS3／Xbox 360平台上的《凯瑟琳》等等。我们力图可以让玩家犹如身临TGS现场般来体验这些大作的魅力！本期《电击收藏》将会为大家带来展会的更多精彩内容。



《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意
如果您愿意为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧

●如果您对节目有任何建议 或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。
●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472920

